



ブラザー工業株式会社

TAKERU事務局 〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号 (052)824-2493 東京営業所(03)3274-6916 大阪営業所(06)252-4234

通信販売をこ希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい 代金引換は一度。現金書留で申し込みて頂いた方に案内させて頂きます。 通信販売

# 1992 FEBRUARY C O N T E N T S

#### FAN ATTACK

Φロイヤルブラッド

光栄のイマジネーションゲーム第1弾をいきなり攻略/

12 幻影都市

攻略第2弾はアイテムの一覧表でどうだ/

18 戦国ソーサリアン

シナリオを2本徹底追求しましょ/

#### **FAN NEWS**

- スーパー上海ドラゴンズアイ 新ゲームがくわわって上海が復活/
- 2021SNOOKY / ターボR専用の超美麗3Dアクションパズル
- (ましい) ねこまた少女のかわゆ~いダンジョンRPGなの♡

#### **PROGRAM**

**35**ファンダム

点字解読ツール、前代未聞RPG、トランペットシミュレータなど13本

- 44 ファンダムスクラム
- 47 マシン語の気持ち
- 48 スーパービギナーズ講座
- ■BASICピクニック

シーケンシャルファイルの実例

® FM音楽館

ゲームミュージック4本+オリジナル5曲+ミニ〇〇評

- AVフォーラム 今月のお題「それは先生」ほか
- 20ゲーム十字軍

のぞき穴:ガゼルの塔/通り抜け:ハイドライド II、ロードス島戦記、ソリッドスネーク、ランダーIIIほか(どうか教えて/)/歴史の散歩道:武将風雲録(武将トーナメント参加武将決定/)/読者対抗マルチブレイ:武将風雲録/桃色図鑑:キャル&キャルII

68 情 報FFB

冬のA T GTイベント報告、光栄の本4冊ほか

- 98 ほぼ梅麿のCGコンテスト 投稿数急上昇で増ページでおじゅる
- 72 ゲーム制作講座 シナリオを3日で書く方法/
- 🐠 記憶のラビリンス

微妙なるミクロコスモス『シムアント』の世界を探る

92 パソ通天国

パソ通と音楽の微妙な関係

#### INFORMATION

- ON SALE 発売中ソフトチェック/ユーザーの主張
- COMING SOONブリンセスメーカー/ DPS SG set3ほか、開発中ゲーム情報
- MSX新作発売予定表 12月9日現在の情報
- 16 今月のいーしょーくー情報
- FAN CLIP 完成前夜、幻影都市建設現場を訪ねて
- 19 投稿応募要項(投稿ありがとう/応募用紙)
- 34 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

#### 特別企画

「ソーサリアン」発売記念/

\*\*オリジナル・シナリオ・コンテスト

#### 特別付録

#### スーパー付録ディスク#5

<オールディーズ>『パイパニック』麻雀牌を使ったアクション

<レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンブルブログラム/FM 音楽館/AVフォーラム/ほぼ梅磨のCGコンテスト/MSXView/パノ通 天国/ゲーム十字軍/あてましょQ/オマケ

● スーパー付録ディスクの使い方

#### ●スペック表の見方

- Mファンソフト o
- 203-3431-1627 e

ディスク 0

6,800円 0

ייים ביים ביים ביים ביים ביים ביים ביים							
媒体	200 ×2 🖍	0					
対応機種	MSX 2/2+	0					
VRAM	128K	0					

ターボトの高速モードに対応

セーブ機能

格

- ●販売 あるいは開発ソフトハウス。
  ●購入などについての問い合わせのた めの、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。〇二の本を作っ ている時点での予定発売時期。 ●媒体と音源/ WidROM 國はディスク、区 はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC (通称F M音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になって いる「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味してい ます。⑤対応機種/ソフトの仕様がMSX I で動くタイプのものは MS MS 2/2+、MSX2は MS 2/2+、MSX2+でしか動かないものは ₩5x2+専用、ターボRでしか動かないものは ■面と表記さています。 6 RAM、VRAMの容量/MSXIの仕様のときは、RAM容量によって動いたり動 かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。 MSX 2以降のほとんどの機種はVRAMI28Kなので、あまり関係ありません。●セ ープ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方 法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティン グゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能 がある場合はそのことを明記してあります。●価格/消費税別のメーカー側
- ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

●記事中の価格表記について



- とくにことわりのないものは、すべて税抜きて表記しています。
- ●本書に関するお問い合 わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日 をのぞく月曜から金曜の午後 4 時から 6 時の間、下記の番号で受けつけています。 なお、ゲームの解答やヒントはいっさい お答えしておりません。

**2** 03-3431-1627





# 王冠をめぐって貴族たちの戦いが始まった

はるか遠い昔、島国イシュメ リアは、自然に恵まれ、平和で 豊かな楽園だった。しかし、あ るとき、邪悪な魔法使いが現れ て、ドラゴンを召喚し、イシュ メリア全土をそのドラゴンの炎 で焼き尽くそうとした。イシュ メリアの神は、水 龍パス八を送 り込み、6人の魔術師たちと力 を合わせ、ついに魔法使いを倒 したのだった。そしてドラゴン を真紅の宝石に封じ込め、6人 の魔術師たちもまた、その封印 が解かれぬように、6つの宝石 に姿を変えて、王冠にはめ込ま れた。その王冠を、いつしか人々





●父の悪政でアヴェールは心を痛めていた は「ロイヤルブラッド」と呼ぶようになった。

月日は流れ、偉大な力を発揮するその王冠を使って歴代の王たちは、イシュメリアを正しく統治してきたのだが、現国王エセルレッドはその力を暴政に使ってしまったのだった。そんな父の姿をみて、王女アヴェールは心を痛めていた。

そんな王女の前にある夜、水 龍パス八が現れ、王冠にはめ込 まれている6つの宝石をはずし、 夜空に放てと告げられた。王女 は告げられた通りに王冠から宝 石をはずして、窓から夜空に放 つのだった。真紅の宝石だけが 残ったとき、父のエセルレッド 王に見つかり、激怒した王はア ヴェールを、城の高い塔の頂上 に幽閉してしまった。

放たれた6つの宝石は、魔術 師の姿にかえり、イシュメリア 各地にいる反抗貴族たちのもとへと飛び去っていった。宝石魔術師と王冠をひとつにまとめ、この島を制覇する者こそが新しい王となり、囚われになった王女を救えるのだ。6人の貴族たちは、打倒エセルレッドと王冠ロイヤルブラッドの奪取を目指して立ち上がったのだった。イシュメリアの聖戦史は、こうしてはじまった。



ームの舞台となる全30か国のイシュメリア王国だ

# プレイヤーが選べる、 主と相談役の人たち

のべ16人の反抗貴族たちの1人となって、この物語に参加すること になる。どのシナリオからでもはじめられ、それぞれに4人の当主 が用意されている。誰を選ぶかによって難易度が変わるぞ。



王冠ロイヤルブラッドをめぐり 6人の貴族たちが争いをはじめ た。エランとレッドワルトは、 ともに国王や他の反抗貴族たち と戦っている。しかし、まだこ の時点では、国土のほとんどを 国王エセルレッドに支配されて いる。反抗貴族たちの勢力はわ ずかでしかない。選べる4人の 貴族のなかではエランが1番多 く領地を持っている。

ブランシェ家 ライル家 コーラル家 クリサリス家 Û II. EE.



シナリオ1から5年の月日が流 れている。その間、エランとレ ッドワルトの抗争により北方の 領地が変化した。フェリアス家 はコーラル家を倒すが、ランカ シア家に押されて南方の半島の すみに追いやられてしまった。 国王から離反したティリアンは、 島の中部に新たにステレート家 を興し、争いが激化しはじめて きたシナリオだ。

ブランシェ家

ES V



ライル家

YESTYO

ライル家



THE REL

フェリアス家



トルディン国

モーブル家



シナリオ 1 から10年の月日が 流れている。この時代になると、 反抗貴族たちと国王の勢力は均 衡して、乱戦模様になっている。 ステレート家はモーブル家を倒 すが、エランとレッドワルトに 東部の領地を追われてしまう。 エランとレッドワルトは順調に 領地を増やしている。仕えてき た家が滅びジョスリンが独立し てトルディン家を興した。

ブランシェ家 事





スレテート家





シナリオ1から15年の月日が 流れている。野心家のペンドラ ゴンは兄のエランを裏切り、国 王の配下になって、反抗貴族た ちに牙をむく。いまやエランと レッドワルトの所有する領地の 数は、国王を上まわるほどに成 長した。両家が雌雄を決するの も、そしてその勝者と国王とが 対決するのも時間の問題である。 新たに2つの貴族が加わった。

**S F I** 

ブランシェ家



ライル家





**E** 



シナリオと当主を選び終わると、次にそ の当主に仕える相談役を選ぶ。それぞれ に特徴ある4人のなかから1人をゲーム 中に呼び出せるようになる。誰を選んで も、たいした差はないが、メッセージに 個性が出ていておもしろいぞ。楽しさ中 心なら道化師がおススメだ。メイン画面 で2か8を押せば現れてくれる。



11国を取りたいのなら 今がチャンスじゃな 気に攻めとらん

動じゃ 動じゃ! 個の守りは手薄なり ライアン 今が攻め時でござる!

いかにも相談にのって くれそうな老学者のシ ドー。頭も良さそうだ し、名前のようにいい 指導をおねがいしたい もんだね。

こいつは老武者のライ アン。多くの戦闘経験 からアドバイスしてく れる。頼もしい感じが する。かなり強気な発 言をしてくる。



1国の兵士数を見て! 他の国に攻められたら ひとたまりもないわ

こころやさしい若い娘 のフィラ。こんなカワ イイ子のいうことなら なんでも聞いちゃいま すよ。いってることは まともだよ。



1国の林檎は ラが食べごろ ンガス 落としごろ

信用してはいけないよ うな気がする道化師の アンガス。抽象的なこ とをいってくるが、ま ちがったことはいって いないよ。

## 基本コマンドとゲームの流れ、 各種のデータについて

それぞれのコマンドとデータの関連も少ないので、すぐにゲーム内 容をつかめ、熱中できるだろう。下の表に書いてあることを、よく 頭にたたきこんでからゲームをはじめるといいぞ。

#### ● 進●

他国へ攻め込むときに使 うのがこのコマンドだ。 攻め込むときには隣接し ている他国を入力する。 自国との隣接国を少なく する戦略を心がけよう。

#### ●雇用

兵士を雇い入れるための コマンド。雇い入れられ た兵士は、第1~第4部 隊に配属され、3・6・ 9・12月には作物を支給 する必要がある。

#### ●移動

兵士、金、作物を隣接す る自国か空白国へ移動さ せるためのコマンドだ。 敵国と隣接していない国 の兵士は、すかさず前線 に送り込んでしまおう。

#### ●特別

第5部隊に配属できる、 モンスター、特殊傭兵部 隊、宝石魔術師のうち、 モンスターおよび特殊傭 兵部隊の契約・契約解除 を行うコマンド。

#### ゲームの流れ

#### 国を豊かにする

まず、ゲームの基本として自国 の領地を豊かにするのだ。民政 コマンドを繰り返し行おう。

#### 名声を上げて部隊を増強する

強力な第5部隊を雇ったのはい いが、使いこなすには高い名声 が必要なのである。

#### 戦争をして領土を拡大する

国が豊かになったら軍備を整え て、他国に戦争を仕掛ける。軍 備の手薄な国から攻めよう。

#### 王冠と6つの宝石を集める

新しい国王となるためには、王 冠と6つの宝石をひとつにまと めなければならないのだ。

#### 全国制覇へ //

6つの宝石と王冠ロイヤルブラ ッドを手に入れ、30ヵ国すべて を自国領に治め、囚われの王女 アヴェールを救い出すのだ!!



#### 弱

#### 開発

領地の開発を行うコマン ドで、開墾と防災の2種 類がある。開墾は土地価 値を、防災は防災度を上 げるもので、当主・領主 の政治力に影響する。

#### ●施し

。領民に作物を施し、統治 度を上げるコマンド。統 治度が高いと、9月の 金・作物の収入が増える。 新しく手に入れた領地の 統治度は低いことが多い。

#### ●輸送

金・作物を自国の領地な らば、どこへでも届けら れるコマンド。軍事コマ ンドの移動とは異なり、 隣接した国どうしでなく てもいい。

●取引

ド。これには物価がとも ない、高い・普通・安い の3段階に分かれている。 高いときに売り、安いと きに買うのが基本だ。

作物の売買を行うコマン

#### ●同盟

他国と不戦同盟を締結、 または同盟を破棄するコ マンド。当主のみが実行 できる。またこのゲーム では、同盟国には攻め込 むことはできない。

#### ●交渉

人物に対するものと国に 対するものと2種類ある。 他国の家臣または領主を 自分の配下にしたり、他 国に対して降伏を要求し たりする。

#### ●計略

他国の領地を荒らして、 国力を下げさせるコマン ド。うまく成功すると、 その領地の兵士数、統治 度、土地価値、防災度の いずれかが下がる。

#### ●調達

隣接する他国の領地から 金・作物を奪うコマンド。 ただし、これを実行する と、当主の名声が下がっ てしまう。あまり行わな いほうがいいだろう。

#### 法言

#### ●情報

他国と自国の領地の状態 や人物、アイテム、第5 部隊のデータを見るとき に使うコマンド。ただし、 他国の第5部隊に関する 情報は見られない。

#### ●交替

領主の交替、任命を行う コマンド。政治力が高け れば生産国向き、軍事力 が高ければ隣接国向きだ。 人物のデータをよくみて から、配置しよう。

#### ●委任

自国の領地をコンピュー タに委任させ、統治をま かせるコマンド。直轄地 は、当主のデータの半分 の能力で統治される。当 主以外でも実行できる。

#### •探索

他国の領地の第5部隊に 関する情報を手に入れる ためのコマンド。実行に は金5が必要で、当主が 行うと、まれにアイテム が手に入ることがある。

#### 



持っている金額。とに かく、いろいろな場面 で必要になるのから、 無駄使いはしないよう にしよう。



持っている作物の量。 これが少ないと攻め込 まれたときに、不利に なるから、常に気をつ けておこう。



兵士の数。当然、戦争 のときは多いほうがい いのだが、その分の作 物を払えないと減って しまうぞ。



領民の支持を表す統治 度。領民に作物を施す と上昇する。これが高 いと、9月の収入が増 加する。

その領地の肥沃度を表



す土地価値。民政コマ ンドの開発で上昇する。 これが高いと9月の収 入が増加する。 天災イベントが発生し



たとき、その被害をお さえる度合いを表す防 災度。民政コマンドの 開発で上昇する。

#### ●政治力

これが高いと民政コマンドの「開 発」の効果が上がり、対外コマンド の同盟・交渉・計略・調達が成功 しやすくなる。

#### ●軍事力

これが高いと戦争時に有利になる ので、戦争をする領主に向いてい る。また、対外コマンドの同盟・ 交渉・計略・調達がしやすくなる。

#### ●魅力

これが高いと民政コマンドの「施 し」をしたとき、有利になる。ま た、対外コマンドの同盟・交渉が 成功しやすくなる。

#### ●名声 ※当主のみ

領土を増やすか、ラッキーモンス ターによって上がり、対外コマン ドで調達をするか、戦争で自国の 第5部隊が全滅すると下がる。

#### ●血縁

当主と血縁関係にあるとマークが 表示される。当主が死亡したとき に、血縁の人物を後継者に選ぶこ とができる。

#### ●アイテム ※当主のみ

その当主が所有している宝石や王 冠。これらを持っている当主を配 下にしたり、持っている国を滅亡 させると手に入る。

# 政略侧「回介中心ブラッド」

# 自分の領地を十分に知っておこう !!

敵を知り己を知れば百戦危う からず、という言葉があるよう に、自分の領地の状態はどのよ うになっているかを、しっかり 把握しておこう。「情報」コマン ドを使えば一目瞭然。自分で判 断するのはもちろんだが、せっ かく相談役というのがいるんだ から、これを使わない手はない。 すぐに呼び出せるので頻繁に間 いてみるといいよ。始まってす

ぐのころは、当然ながら国力は 弱い。まずは「民政」コマンドを 使って国を強くすることからは じめよう。それから、自分の家 臣のなかには、どんな人物がい るのかを知っておく必要がある。 その国に適した領主かどうかを、 きちんと調べておこう。統治度 が低いところに魅力の高い人物、 土地価値、防災度が低いところ に政治力の高い人物、戦争をし

かけるところに軍事力の 高い人物を領主にしてお くのがいいだろう。人事 にも気をくばるのが良い 君主の条件だ。

始早々から戦争がバシバ シ起こるんだ。そうなる と、おちおち自分の領地 ⊙フィラからのありがたいアドバイスを無視してはいけ だけを見ているわけには ないぞ。うんうん、わかりました いかないよね。「情報」コマンド は、敵の領地を何度見ても、1 回のコマンドとして数えられな いから、自分の領地の周りの国

を全部見てしまうのが得策。





強国がそばにあって今にも攻 め込んできそうなら、とりあえ ず兵力増強をして、攻め込まれ ないようにしておいたほうが安 心だ。



●自国の領地の状態を常にチェックしてお こう。特に委任したあとの国をね

### ○これがメイン画面だ。月日は始まったところからの経過を表している。領地のデータはまだ まだ低く、民政コマンドを使って豊かにしていく必要があるさ

56 38 45

# 民政コマンドを使って国を豊かにする

戦争をしなければ、領地は広 がらないが、無理して戦争をし てもいいことはない。まあ、い ずれは戦争をしなくてはならな いけどね。それよりも領地を豊 かにすることからはじめよう。 まず重要なのは、金と作物。こ れらは毎年9月になると徴収さ れてくる。このとき増える量に 関係してくるのが土地価値、統 治度、領主の魅力といったもの だ。この数値が高ければ高いほ ど、収穫量も多くなるってこと。 数値を高めるには、土地価値は 民政コマンドの「開発」で、統治 度は民政コマンドの「施し」で上 げることができる。ただし、領 主の魅力だけは、コマンドでは

上げられない。

これらと同じくらい大切なの が防災度だ。せっかく豊かにな った国を天災イベントなんかで だいなしにされては、悲しいで はないか。防災度は、この被害 を緩和してくれる度合いを表し ているものだから、おろそかに してはいけない。ある程度、領 地が豊かになったら、この数値



●ほらほら、フィラもこのように申してい るでは、あ~りませんか



を上げるようにしょう。

また、いくら自分の領地を豊 かにしていこうとしても、ほか の領主たちから攻め込まれてし まっては、もともこもない。そ うなる前に対外コマンドの「同 盟」で不戦同盟を結んでおくと いい。国を豊かにするために民

政コマンドを行っていると、ど こからともなくラッキーモンス ターが現れることがある。逆に 軍事コマンドばかり行っている と、イーヴルモンスターが現れ る。こいつらのことは次のペー ジに詳しく紹介しているのでそ ちらを見てほしい。

# いろいろなイベントがやってくるぞ!!

ゲームを進めていくと、その うちいろいろなイベントが起こ り、ゲームを盛り上げてくれる。 民政コマンドの「開発」や、「施 し」を行って国を豊かにしてい ると、そこの国にどこからとも

なくラッキーモンスターが現れ る。その名の通り、現れた国の 領地のデータと人物のデータを 上げてくれる恵みのイベントな のだ。人物のデータを直接上げ るには、この他にはアイテムが

あるだけだ。

それとは逆に「戦争」や、「雇 用」ばかり行っていると、今度 は、イーヴルモンスターが現れ てしまう。領地のデータを下げ たり、なかには、家臣が死んで

しまうものまである。軍事コマ ンドを連続して行わないように していれば平気だ。

天災は季節ごとに、どこかに 起きて、領地のデータを下げて しまういやなイベントだ。

# うれしい。うれしい

民政コマンドの「開発」や「施し」を行っていると 現れてくれるモンスターたち。その名のとおり、 いいことばかりを起こしてくれるぞ。よい行いを していると、むくわれるということだね。



物をもたらしてくれるやせ よい行いをしている国に作 国じゅうを歩きまわって、

会えれば領主の政治力・と出会うのは難しいが、 1117-



を讃える歌を聞かせて、統・受済詩人。領民たちに領主



捕まえると、金がたくさんな老人の姿をしている妖精。

# キャッ



は、肥えた土地になり、土



領地の兵士が増える。



ると、魅力と名声が上がる。なても美しいといわれる湖とても美しいといわれる湖



民政をしていると現れる。

# 天災を防げ#

3・6・9・12月に起きるイベ ント。地域によって起こる天災 が異なる。被害を最小限に抑え るために防災度を上げよう。後 悔してからでは遅いぞ。







数・統治度・土地価値・防災度が下がる



ての領地データが下がってしまう。

# N节~您了一切加 毛少又勿一定告

軍事コマンドばかり行っている領地に 現れる。軍事コマンドは、連続して行 わないようにしよう。





金切り声で兵士を









領主ならば死

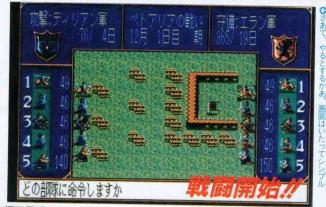
# 戦争をして領土を広げるのであります

領地が豊かになって、兵士数 も整ったら、いよいよおまちか ねの戦争をしかけよう。でも、 ここでちょっとまった。あわて ずに、まずは特殊コマンドの「情 報」を使って敵国の状況を知っ ておこう。こうして調べておけ ば、どのくらいの兵士で攻め込 めばよいかわかるってもの。そ うすれば、無駄な金や作物を使 わなくてすむわけだ。

攻め込める国は、隣接した、



○最初のうちは特に、攻め込むときは第5 部隊を必ず連れていこう。



不戦同盟を結んでいない領地だ けとなっている。戦闘は5種類 の部隊を操作して行う。兵士は 第1~第4部隊までに均等に分 かれる。第5部隊は、契約をし ている特別な者たちが入る。 戦場では、1日に4回(朝、

昼、夕、夜)ターンが回ってく る。攻撃方法には、直接攻撃と 間接攻撃がある。直接攻撃の場 合には、反撃を受けてしまう。 戦闘は迫力のアニメで表示され る。また、オートバトルにして しまうこともできるんだ。



• 特殊傭丘部隊

• 宝石魔術師

# たのもしい6人の宝石魔術師たち

王冠からはずされた6つの宝石には、魔術師が封印さ



# ペシャリストたち!!

宝石魔術師たち以外にも、第5部隊として戦闘に参加してもらえる 精鋭たちだ。契約の際に金を払って雇う。以後は3・6・9・12月 に払っていく。名声が低いと突然、暴れ出すことがあるぞ。

イシュメリア各地には、さまざまなモンスターが生息しており、契約によってこれらを第5部隊とし

#### て雇い入れることができる。右のマス目は攻撃範囲を表している。 骸骨が何者かによって命を吹き込まれ、動きだした白 魔力によって命を吹き込まれた、翼を持つ悪魔の石像。 凶暴で野蛮な人喰い鬼の一種。体が大きく力が強いが、 骨の亡霊集団。契約金が安いだけあってモンスターの 棚や川を飛び越えて、その鋭い爪や牙を使い空から襲 多少頭が悪いようだ。こん棒を振り回して狂ったよう なかでは弱い部類。 集団·直接攻撃 いかかる。 集団·直接攻撃 に戦う。 単独・直接攻撃 日光の下での活動が苦手の夜行性の豚顔の戦士。巨大 全身が毛むくじゃらの姿をしている妖精。攻撃力はた 火の精霊。火山や溶岩など炎の中に住みついている。 な斧で攻撃を仕掛けてくる。攻撃力・守備力ともにス いしたことはないが、そのぶん防御力のほうが優れて 小さなトカゲの形をしていて、口から炎を吐いて攻撃 ケルトンと同等。 集団·直接攻撃 いるのだ。 単独・直接攻撃 してくる。 集団·直接攻撃 凶暴で顔や手足が長く、日光の下でも平気で行動でき 頭の中央からひと房の髪の毛を伸ばした1つ目の巨人。 前足が翼になった細身のドラゴン。棚や川を飛び越え る耐久力を持っている。その鋭い爪を武器にして敵を 胸に生える!本の腕から投げられる岩石で広い攻撃範 ることができ、その翼で風を起こし敵を吹き飛ばす。 攻撃する。 集団·直接攻撃 囲を可能にしている。 **単独・間接攻撃** 高い名声が必要だ。 単独·直接攻撃 特殊ですぐれた戦闘技術を持った傭兵部隊も第5部隊として雇い入れることができる。雇うためには、 モンスターよりもさらに高い名声が必要となる。 柄の長い長槍「パイク」を使って攻撃してくる傭兵隊。 イシュメリア随一といわれている、そのすさまじいま 火縄銃を使って攻撃してくる傭兵隊。ピルムスより、 パイクの柄はとても長いが、歩兵が相手だろうと大き での剣技で敵を切り刻む。直接攻撃における最強の傭 はるかに大きな威力を持ってはいるが、ガンナーほど な効果を発揮する。 直接攻擊 兵隊。雇うには高い名声が必要。 直接攻擊 の威力はない。 間接攻擊 美しい派手な装束を身にまとい、「カッツバルゲル」と 「ピルム」と呼ばれる投げ槍で、敵に先制攻撃を与える。 火縄銃よりもはるかに威力のまさる大砲で敵を撃破す

ビルムは普通の投げ槍よりも射程は短いが威力は大き

間接攻撃

る。その攻撃力はイシュメリアでも随一だろう。この

間接攻擊

大砲隊の前には手も足も出ないのだ。

呼ばれる剣を装備していて、命知らずな攻撃を仕掛け

直接攻擊

# イシュメリア統一を目指して、戦いぬくのだ!!

舞台となっているイシュメリ アは、全部で30国に分かれてい る。これをすべて領地にしなけ ればゲームは終わらない。つま り、自分以外の反抗貴族たちも 最終的には倒さなければならな いのだ。

さあ、そろそろ領地の数も増 えて、他の領主から攻め込まれ ることがない国ができたことだ ろう。そういう国は、さっさと 生産国にして、より多くの収入 を得るために、民政に力をいれ るといい。そうしたら、他の国

へ金や作物を輸送してあげよう。 特に、戦争をした国や新たに領 地になった国だ。領地にした後 のことも考え、作物を多めに持 って戦争をしよう。それから、 隣接国が多い国から攻め込むの は避けるほうがいい。兵士が減 ったところへ攻め込まれること が多いからだ。戦闘のポイント としては、いかに自国の兵士を 減らさずに勝てるかだ。減って しまった兵士を、「雇用」して増 やすとお金がかかるし、かとい って減ったままにしておけば、

すぐに攻め込まれてしまうから だ。では、どうするか? 敵を 全滅させなくても敵本陣の旗を 占拠してしまえば、勝利となる ことを利用しよう。本陣の周り

に第2・4部隊で 棚を大量に作って 防御し、残りの3 部隊を使い旗をと りにいくのだ。こ のとき第5部隊に は、間接攻撃がで きるものを連れて いくといい。

戦争に勝利する

と、たまに敵の人物を捕えるこ とができる。その際に、相手国 に身代金を要求できるのだ。金 でも作物でも好きなものをふん だくろう。



戦闘といっても、なにも攻撃 するだけが能ではない。柵を 作って敵の進撃をとめるのも 1つの手だ。本陣の旗の周辺 に大量に作れば、格好の防御 壁になる。作れるのは第2・ 第4部隊だ。兵士数が少ない ときはなかなか作れないぞ。



QQ 314 / . 一般なります。













# 戦闘の強力な切り札、第5部隊の雄姿だ !!

戦争には必ず第5部隊を連れ ていこう。戦闘に決定的な差が でるぞ。特にオススメなのが、 間接攻撃ができるやつらだ。モ ンスターでは、ファハン。特殊 傭兵部隊では、ピルムス、シュ ーター、ガンナー、といったと ころ。このうちファハンは、ド ラゴンと一緒で攻撃できる範囲

が広いのだ。

強力なやつらと契約するのは いいが、名声が足りないと暴れ 出してしまうので注意してほし い。それから3・6・9・12月 に、契約金を払うので、そのと きに金がないと、解約されてし まう。魔術師は、一度戦争に参 加すると2か月の休養が必要だ。





○ガンナーの攻撃力はピカイチだ。こいつともぜ **パ契竹を結んであきたし** 



いつらにかなうヤツなんて、いるわけないよな



さあ樹羅区を攻略/ といき たいところだけど、まずは前回 攻略分までのおさらいだ。

魔天教組織に誘拐されてしま ったシャオメイを救おうとする 主人公の天人(ティエンレン)と、 その仲間たち。天人はダウンタ ウンに暮らし、魔物退治を商売 としている男だ。俗にダイバー と呼ばれている。





○大人に等任してお自は仲かいいのかな?

天人たちは、シャオメイをさ がしていくうちに、魔天教組織 の中でも高い能力と権力を持つ 日人のメンバーで構成される魔 天八部衆の1人、南天リーに誘 拐されたことをつきとめるんだ けど、コイツがなかなかのツワ モノで、天人たちは南天リーに ほんろうされっぱなし。行動を ともにしていた美紅(メイファ ン)まで誘拐されてしまうあり さま。急拠、美紅を救いだすこ とになった天人の前に現れた西 天フェイ。コイツも魔天八部衆



○西政区のボスは、西天フェイだった

の1人だ。なんとか西天フェイ をたおし、美紅を救いだしたと きには南天リーは、手がかりひ とつ残さず消え去っていた。

というわけで、ふりだしにも どってしまった天人たちの前途 は多難なのであった。

#### 助けてくれる 仲間たち

ときどき、天人がこまっている と、タイミングよく登場して助 けてくれる仲間がいるぞ。もう だめっ! ってときに登場する もんだから、最高にうれしい。



# THE THE

右は、前回までに攻略した西天 フェイまでの最短ルート。途中 でよりみちをしないで遊んだ場 合だけどね。でも、あまりお勧 めしたくない。できるだけより みちをして、いろんな人の話を 聞いたほうが絶対に楽しいぞ。











ANGER NOZE



西天フェイから美紅を助けだ したところまではよかったんだ けど、かんじんの南天リーに逃 げられてしまった。 シャオメイ を誘拐していった南天リーに、 シャオメイを誘拐した理由と、 居場所を聞きだそうとしていた のに……。残念//

とにかく、次の行動を起こさ なくちゃはじまらない。みんな、 西天フェイとの戦いで傷ついて

038303888

いることもあるし、とりあえず 老師の家にもどり作戦会議でも しようじゃないですか。

と、老師の家にもどってみる と、意外な訪問者がいた。彼の 名はカッシュだ。どうやら老師 の古い友達らしい。もともとは、 どこかの某大国の兵士だったと いう話だ。

カッシュは、天人と美紅がま だ赤ん坊のころに会ったことが



ある。なんてことをいっている けど、もちろん天人と美紅はそ

んなことは覚えちゃいない。

そして、カッシュが老師の家 を訪ねてきた理由を聞いてみる と、なんでも、タオ・ホーとな のる人物から、天下たちの支援 をするようにいわれてきたとい うのだ。そして、この戦いに参 加することで、カッシュ自身の 目的も達成できるらしい。



そのうえ、カッシュったらず うずうしいことに、報酬はあと 払いでいいよ、とか、勝手に決 めっちゃってる。誰も頼んでな んかいないのに……。でも強そ うだし、まあいいか。心強い仲 間がふえたわけだよね。

しかし、タオ・ホーって誰な んだろう? 敵じゃないと思う けど、なんだかとっても気にな っちゃうな……。

#### 人間兵器 カッシュ

数々の修羅場をくぐり抜けてき たためか、その肉体の多くは人 エパーツになっている。老師と は、そのころに知りあった。心 を持った戦闘マシーンだ。



メイは

2828080808080802080808080808

老師「カッシュ!カッシュじゃないか。 ま、生きておったか!」

# いなくなっ

カッシュの訪問があったせい なのか、それになかなか気がつ かなかった。

戦闘に参加することができな いからといって、シャオメイの 妹のホウメイを武術の修行をし ているようにと、老師の家に置 いていったはずなのに、その木 ウメイがいなくなっていたの だ/ ホウメイは書きおきを残 していて、そこには「樹羅区へい きます」と書いてあった。カッシ



ュによれば、近いうちに樹羅区 で魔天教の大がかりな儀式があ るという話なのだ。

ホウメイは、そこに姉のシャ オメイがいるのではないかと思

い、老師の家を飛びだしていっ てしまったのだろう。女の子1 人で行くなんて無謀だっ!

老師は、ホウメイには武術の 素質があるから、そうかんたん にはやられたりしないだろう。 なんてことをいっているけど、 女の子が1人でいって安全な場 所のはずがない。

このままだと、シャオメイど ころか、ホウメイの身にも何か が起こりそうだ。なんとかしな くては//

天人、美紅、カッシュの3人 は、ホウメイのあとを追い、急 いで樹羅区へと向かった。



#### ここからはこの3人だ

アイザックも南天リーに破壊さ れてしまい、今まで2人のパー ティで戦っていた。これがけっ こう負担だったんだけど、カッ

シュが加わることでまた3人に なる。しかも、カッシュの戦闘 能力はずば抜けて高く、ここか らはかなり楽になるぞ。







#### 少起加 節しい僧師に

いなくなったホウメイをさが すためにも、樹羅区の情報が必 要だよね。それに、樹羅区に行 くにはめんどくさいインナー登 録をしなくちゃならないんだけ ど、やり方がわからない。こん なときはアイレンに聞くのがイ チバンノ

天人たちは、さっそくアイレ ンのもとへと向かい、事のすべ てを話そうとすると、アイレン の方から樹羅区のことを話しは

じめた。なんでかな?と思っ たら、ホウメイに樹羅区に行け ばシャオメイに会えるかもしれ ないって教えちゃったんだって。 アイレンも悪いと思っているは ずだけど、そりゃないよ。

話のほうはどれも興味深いも のばかりで、かなり役に立ちそ うだ。

どんな内容かというと、樹羅 区っていうのは表向きは自然保 護区ってことになっているんだ けど、その奥には魔天教組織が 行っている生体実験の失敗作が はいずりまわっているっていう ウワサがあるとか、西天フェイ が死んでも魔天教組織の体制に はなんら影響なくて、組織にと って問題となっているのはダー サの像を天人にうばわれたこと のようだ、などなど。

天人は、樹羅区をおさめてい る樹羅帝ヴァーラについて聞い てみたが、SIVAの幹部リス トにないのでわからないらしい。 ちょっと気になるなあ。

おわびの意味もあるのか、樹 羅区へのインナー登録をタダで やってくれた。さあ、ホウメイ を追って樹羅区へ急げん





#### 天人がアパートに 帰ると!?

RPG(ロールプレイングゲーム) には宿屋があって、そこに泊まっ て体力の回復をするのがあたりま えみたいになっている。この『幻影 都市。にも、もちろん宿屋があって そこに泊まることで体力の回復が できるようになっているんだけど. それだけじゃない。なんと、天人 が自宅のアパートに帰ることでも 体力の回復ができてしまうのだ。 おもしろいでしょ?





シャオメイは、あいかわらず幻 影城で暮らしている。それも、 かなりよい待遇でのようだ。い つでも逃げだすことが可能のよ うだけど、そんなそぶりはまっ たくない。それどころか、南天 リーと親しいようだ。 シャオメ

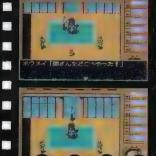
イと南天リーは、次にいつ会う のか確認しあっている。 2人の ために会うのか、それとも、ま た行われる魔天教の儀式のため に会うのか。どちらにせよ、お たがいに必要としていることは



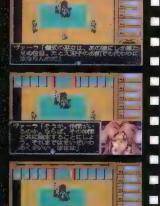
# 天人たちの心配は的中した。鮪

のシャオメイをさがすために樹 羅区へやってきた妹のホウメイ は、この地区を治める樹羅帝ヴ 一ラに捕らえられてしまった。 姉さんを返せっ! というホウメイの言葉には、まったく耳を





かそうとしない。樹羅帝ヴァ ラは、ホウメイを救いにくるご とがわかっている天人たちを待 って、そのときにいっしょに始 末することにした。ひとまずホ ウメイを監禁しておくことにし たのだった・・・・・



天人たちが、樹羅区行きのエ レカーに乗って最初に来ること になるのが、このサイクンの街 だ。ここは下層区域にある街で、 ここにある上層区域まで直通の エレベータを使って上に行くと、 そこが目的の樹羅区だ。このエ レベータを使うために、桃源酒 家のアイレンにインナー登録し てもらったというわけ。

とりあえず、この街で魔天教 組織に関する情報を聞きまくる といいかも。けっこうおもしろ い話が聞けるよ。なかには、今 の段階じゃ役に立たない情報も あるけど、とりあえずメモでも とっておくといいかも。

さて、ここまでにどのくらい レベルアップをしてるかな? この「幻影都市」では、敵の魔物

薬・護符屋

がいる地域が決まっていて、し かも、いくらこちらに向かって くるといっても、敵の姿が見え ているためにヒョイヒョイよけ てばかりで戦闘をあまりしてい ないなんて人もいるんじゃない かな? まあ、敵と重ならない と戦闘に入らないんだから、つ いよけてしまう気持ちもわから ないではないけどね。

しかし、ここから先で戦うこ とになる魔物たちは相当に手強 いぞ。もしレベルが低いと感じ ることがあったら、西政区のク 一口ンの街までもどってレベル アップしておくことをお勧めし ておこう。ほんの少しのレベル





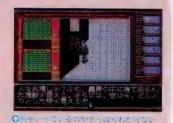
●道路のまん中を歩っちゃいけないで

アップで十分。そんなに苦痛に 感じることもないはずだよ。レ ベルアップとともに、購入でき る武器、防具類が増えていく「幻 影都市」ではレベルが足りない ばっかりに、どんなにお金があ っても購入できないなんてこと があるのだ。

ホウメイ救出の際にはレベル アップをお忘れなく。

#### 「幻影都市」名物占いおばさん」?

ゲーム中のどの街にも最低1 ~2人はいるのが、この占いを してくれるおばさん(おじさ ん?)なのだ。特別重要な話が聞 けるわけじゃないし、お金を取 られるわけでもない。まったく 意味不明のことをいうこともあ る。もしかしたら魔天教組織か らのまわし者だったりして



サイクンの街で聞いたところ では、植物園にある廃ビルで何 かがおこなわれているらしい。 ホウメイはそこにいるのか?

急いで植物園に行ってみると、 そこは見たこともない巨大な植 物だらけ。しかも、見るからに 毒を持っていそうな異様な植物 だ。どんどん奥へ進んでいくと、 地面に血の跡が……/ まさか っ// 天人たちは、ホウメイの 無事を祈りつつ廃ビルへと足を



○ カ発ビレルデー

踏みいれた……。

廃ビルの中は魔物でいっぱい だあ。ホウメイの所までもう少 し/ ここにいる魔物の種類は それほど多くはないんだけど、

#### 植物園で迷わない方法

植物園の中は、けっこう入り組ん でいて迷いやすい。でも、簡単な ことに気がつけばまったく迷わな いで、スイスイ廃ビルまでたどり つけるのだ。それは、血の跡をた どっていけばいいだけ。問題は、 最初の血の跡がどれなのか見分け られるかどうか。簡単でしょ。





○あっ/ 黒ヒョウか近けるそっり

それぞれの魔物がかなり強くな っているようだぞ。

なんとか屋上までたどりつく と、そこにはロープで縛られた ホウメイが。ただし、そう簡単 には救出できそうもない。大き な黒ヒョウが立ちふさがってい て近づけないではないか。

天人がホウメイに手を差しの べようとすると、いきなり黒ヒ ョウが襲いかかってきた。動き がすばやくて、なかなか攻撃が 当たらない。もう一息のところ で逃がしてしまった。残念/



# 登師の家へ

精神的にも肉体的にもまいっ てしまったのか、ホウメイはひ どい熱をだしてしまった。

ホウメイは、単独行動はチーム全体をも危険にさらすことになるぞ/ とカッシュにお説教をされてしまった。

そして、老師に黒ヒョウのことを話すと、なぜとどめを刺さなかった/と、今度は天人たちがお説教されてしまった。まあ、誰にでもあやまちはあるもので……。

どうなるにせよ、黒ヒョウに とどめを刺しておかないと、あ とがやっかいだとの老師の判断



○た。しょうしたと思しいと、



から、もう1度、樹羅区の植物園に行くことにした。

でも、ホウメイは魔天教演舞 堂で捕まったといってるんだから、黒ヒョウのことは気にしな くてもいいような……。



○ここてレャオメイの儀式があったのた

#### こんな敵がウジャウジャいるそ

今回攻略しているサイクンの街から、樹羅区までの間に登場する敵の魔物は全部で5種類いる。ちょっと少ないかなと思うけど、これは、その地区のイメージにあう魔物が登場するようにしているからだ。今回の魔物の中で、いちばんイヤな魔物はウイップ。体を巻きつけてくる攻撃には泣かされるぞ。





と何度も突進してくる 一種である 獲物を見つけ 矢然変異から生まれた象の

にいるのはスティンガーにいるのはスティンガー



吐くとりもちで狩りをする。このような魔物だ。口から越硬度の設をもつハリネズ



わしいことはわからない 物園の主のような存在。 く

# 图 图 罗 户 号 卷 图 也 //

またまたやってきた植物園。 目の前を黒い影が横切っていく。 黒ヒョウがいたっ/ どうやら 廃ビルに逃げこんだらしい。天 人たちもあとを追ったのだが、 黒ヒョウはどこにもいない。 しかたなく外に出ると、植物園 のさらに奥への道を発見/

その奥には別の植物園が広がっていた。あたりを調べると細い通路があった。天人たちは、

#### 樹羅帝ヴァーラ

魔天八部衆の1人。樹羅区を治めているとはいっても何もしてはいない。森と獣に囲まれて気ままな生活を送っているといったほうがいいかもしれない。樹のダーサの術を使う。





●ぐって樹維南ワ ヤートを見つけた

その先にいる何かの存在を感じ ながら奥に進んでいった。

すると、そこには樹羅帝ヴァーラが/ 天人たちの攻撃と樹のダーサの術。どちらも死力をつくしての攻撃だ//

かろうじて勝った天人たちだが、樹羅帝ヴァーラの言葉が引っかかる。魔物たちは、自分たちの領域を守ろうとしただけだったのだ、という言葉に……。



●さりゃ、人間だって焦いんだけと



●なんなでいるまとせたは、明確もです。 ここれ、育けらばすばな

# 樹の力が解放される

魔天八部衆をたおすとダーサの像と呼ばれる像が手に 入る。この像には天人の力を増幅させる何かか生护で れているのだ。像の手印を解くごとに天人は強くなる



#### 显显。 防具・アイテム一意製

下にズラッと並んでいるのが、 のつごうでこれだけしか紹介す 「幻影都市」に登場する武器、防 具などのアイテムリストだ。た だし、これで全部じゃないんだ からおどろきだ。他にもいろい ろとあるんだけど、今月は誌面 売っていない武器がある。

ることができなかったのがとっ ても残念。

中でも特におもしろいものと して、武器商人ドクの店でしか

どんなものを売っているかと いうと、コルトガバメントとか、 にはたまらない魅力があるんじ S&W44マグナムなんていう実 ゃないだろうか。 在する銃器類ばかりをあつかっ ているのだ。これは、ドクの趣 は、次の機会にイッキに紹介す 味なんだそうだ。

こういった物に興味のある人

今回、紹介できなかったぶん るのでお楽しみに。

#### ●武器リスト

武器名	価格	説 明 効 果	1
ハンドガン	70H\$	主人公が最初から所持している銃	T
サブマシンガン	145H\$	連射のみ可能な、対集団用小機関銃	
ハンドレーザー	550H\$	超電導分子レーザー銃	1
ハンドブラスター	1370H\$	熱線銃	1
リコイレスガン	1830H\$	大口径の弾を小さなショックで発射可能な、無反動銃	2
ケイブロー	6120H\$	弾に気を乗せ相手を粉砕する、気功拳銃	2
ショットガン	250H\$	散弹銃	
ライフル	815H\$	命中率が高い長銃	1
マシンガン	1320H\$	ライフル弾をばらまく、対集団用機関銃	1
アサルトライフル	1700H\$	命中率の高い突撃長銃	2
ブラスターショット	5100H\$	熱線が相手をおそう、熱線長銃	5
ナパーム砲	1400H\$		2
ショットキャノン	3640H\$	多数の散弾が敵に穴をあけてしまう散弾砲	1
レーザー砲	6050H\$	ハンドレーザーの大型版	-
ブラスタキャノン	10000H\$	大きな威力の大口径熱線砲で、ブラスタ系最高武器	5
リニアキャノン	14000H\$	高加速エネルギー体が敵をつらぬく電磁弾体加速砲	5
荷電粒子砲(かでんりゅうしほう)	20000H\$	プラズマ化した原子核を電磁加速して発射する粒子ビーム砲	5
モノポール重力砲	30000H\$		5
ミニ・フレーマー		全ての敵に大ダメージをあたえる強力な重力縮退弾砲	
バックショット	580H\$	近距離用の火炎銃	1
	800H\$	威力の大きな大散弾銃	
フレームガン	1800H\$	火炎を連続して放射可能な火炎放射銃	5
ヘビーマシンガン	2900H\$	大口径の弾をばらまく対集団用強力兵器	1
ガトリングガン	4900H\$	秒に20~30発の弾をばらまく重機関銃	1:
対戦車ライフル	8500H\$	ウラン238を弾頭として使用するATライフル	5
シリンダーナックル	1200H\$	弾丸のパワーとパンチで敵をたおすアームパンチ	11
パイルドライバー	4800H\$	アームパンチの強力版	1
アイアンクロー	5900H\$	鋼鉄の爪が敵を引き裂く	21
アームクロー	10020H\$	重力強化された剛碗の爪	2
サンダークロー	14040H\$	雷の力を秘めた爪	5
ドラゴンクロー	20050H\$	水龍の力を秘めた爪	2
八角棒(はっかくぼう)	80H\$	達人があやつれば必殺の武器になる樫の木の棒	1
若木の杖(わかぎのつえ)	150H\$	若木の力を借りて邪を打つ	1
如意棒(にょいぼう)	9020H\$	これを装備すると棒を思いどおりにあやつれる	20
白蛇の杖(はくじゃのつえ)	12030H\$	白き蛇の守りを受けた杖	25
地脈の杖(ちみゃくのつえ)	13880H\$	地脈の力を受けて破壊力とする	25
ソニックブレード	2900H\$	高周波振動の大剣	15
レッドホット	5200H\$	熱で敵を焼き切る高発熱体の長刀	20
レーザーブレード	8400H\$	最高の切れあじを持つレーザー刀の大剣	25
地殺剣(ちさつけん)	9700H\$	地の力を破壊力とする七支の太刀	25
轟雷剣(ごうらいけん)	!2300H\$	刀が八又に分岐した奇妙な剣	25
雷々剣(らいらいけん)	4200H\$	所かまわず雷が落ちる恐ろしい剣	7
仏心剣(ぶっしんけん)	1000H\$	敵をたおせないうえに、体力を回復させてしまう剣	?
斬糸(ざんし)	250H\$	敵を切り裂く顕鉄の糸	1
高分子化斬糸	5700H\$	炭素繊維の糸	20
高周波斬糸	11100H\$	70. 4.7.5.1.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4.4	25
超金属斬糸	18900H\$		25
	48000H\$		20

#### ●防具リスト

防臭名	価 格	説 明 効 果	Λ.
スーツ	50H\$	始めに身につけている一般着	1
マーシャル・ウェア	160H\$	スーツより多少防御力のある軍服	1
ブレットプルーフ	520m\$	防弾チョッキたか、防御力はあまり期待できない	1
ボディアーマー	1290H\$	鋼鉄製の防弾装甲で少々重い	5
セラミックコート	2750H\$	軽くて強いセラミック製の装甲	10
チタンアーマー	5020H\$	かなりじょうぶなチタン製	15
バイルドアーマー	8400H\$	セラミックやチタンの層でできているじょうぶなよろい	50
バトルスーツ	11500H\$	全身を被うため、防御力は高い	25
ルナタイトスーツ	17400H\$	すばらしい防御力をほこる超金属のよろい	25
カーボナイザー	260H\$	耐火効果のあるカーボンコートのよろい	5
アイアンスレイプ	820H\$	パワーアップの効果があるが、すばやさかダウンする	10
ファイアプルーフ	1780H\$	炎と熱に強い而t火服	15
ラピッドアーマー	3500H\$	すばやさがアッフする	20
パワードスーツ	9650H\$	おどろくほどのハワーアップをする強化服	50
道衣 (どうい)	155⊢\$	老師の服	1
仙道衣 (せんどうい)	6400H\$	仙人によって作られたらしい老師の服	20
神道衣 (しんどうい)	9920H\$	神仙によって作られたらしい老師の服	20
レーザービーマー	400H\$	攻撃の命中率がアッフする	1
ヘッドギア	1000H\$	頭部をつつみこみ、外気の影響を除去する	15
タオバンド	4000H\$	頭にまくことで、のどのチャクラを活性化する	25
アジーナバンド	8000H\$	頭にまくことで、ひたいのチャクラを活性化する	30
サハスラーバンド	150007\$	頭にまくことで、頭のチャクラを活性化する	30
パワーグローブ	600H\$	1 ランクパワーアップする強化手甲	10
スーパーグローブ	5700H\$	2 ランクパワーアップする強化手甲	20
ハイパーグローブ	9000⊣\$	3ランクハワーアップする強化手甲	25
マグネットリング	900H\$	電磁場発生リング	10
フィールドリング	4700H\$	防御フィールト発生リング	25
ルナタイトリング	9500H\$	揚力場発生リング	25
レザーブーツ	120H\$	皮のブーツ	1
プロテクトブーツ	430H\$	装甲ブーツ	15
セラミックブーツ	1650H\$	セラミノクの装甲ブーツ	50
ルナタイトブーツ	13200H\$	体の動きが軽くなる反重力ブーツ	25

#### ●アイテムリスト

テム名	価 格	説 明 効 果
(きゅうたん)	30H\$	50HP(ヒノトポイント)の回復
(ぎんたん)	300H\$	、00HPの回復
(きんたん)	6000H\$	300mPの回復
(しんたん)	50000H\$	HPの完全回復
(どうきがん)	2100H\$	100MP(マジックポイント)の回復
(せんきがん)	12000H\$	200MPの回復
(しんきがん)	60000m\$	MPの完全回復
(かくたん)	20H\$	目覚まし
(かつしんたん)	30H\$	まひ回復
(どくしょうたん)	15H\$	毒回復
(れんしんたん)	40H\$	混乱の回復薬
(えんじゅたん)	65000H\$	HP・MPともに完全回復
	(きゅうたん) (きんたん) (さんたん) (しんたん) (じっきかん) (せんきがん) (しんきかん) (かくたん) (かつしんたん) (さくしょうたん) (れんしんたん)	(きゅうたん) 30H\$ (ぎんたん) 300H\$ (きんたん) 6000H\$ (しんたん) 50000H\$ (しんたん) 50000H\$ (どうきがん) 2100H\$ (せんきがん) 12000H\$ (いんきがん) 60000H\$ (かくたん) 20H\$ (かつしんたん) 30H\$ (さくしょうたん) 15H\$ (れんしんたん) 40H\$



「ソーサリアン」がMSXに移植されて、もう半年が過ぎてしまった。基本シナリオをクリアしてしまい、追加シナリオの発売を待っていたところに、「戦国ソーサリアン」が発売/それも他機種では別売だった「ユーティリティ・システム」が付属しての発売というから、とってもうれしくなってしまう。

「ソーサリアン」は、その基本 システムを持っていると、つぎ つぎに発売される追加シナリオ を買いたしていくだけで、末長 く遊べてしまうというシステムだ。他機種では「ギルガメッシュソーサリアン」、「宇宙からの訪問者」など、いろいろなシナリオが発売されている。MSXでは最初の追加シナリオとして、「戦国ソーサリアン」が発売ということになったのだ。

「戦国ソーサリアン」は、中世のヨーロッパを舞台としたような基本シナリオとは違い、戦国時代の日本が舞台になっているというもの。戦国時代の有名な武将に乗り移った魔物を、ソー

サリアンたちが、つぎつぎに征 伐していくというものだ。

登場する武将は、武田信玄、 織田信長、豊臣秀吉、真田幸村、 徳川家康という戦国時代を代表 する武将たち。日本の平和のた めにソーサリアンたちが戦うと いうのも、なかなかおもしろい 設定だよね。

『戦国ソーサリアン』では5本のシナリオのストーリーが少しずつ関連をもっているのだ。シナリオ 1 での登場人物がシナリオ2で重要な役割を持ったり、シナリオ2の登場人物がシナリ

まさが ないんでったさ はよう かえいなばい

 す、ため、すー / \*‡し、、 あ もしたすると の人とまた売っかも

オ3に現れたりと、ちゃんとシナリオ1から解いていくのが無理なく進む秘訣なのだ。

さて、今月は、シナリオの1 と2を攻略する。誌面の関係で シナリオ1は、くわしいマップ が載せられなくなってしまった が、そのかわり、マップにアイ テム名などくわしく書き込んだ ので参考にしてほしい。それで は、はじめるぞ。

#### ◆マップの見かた

つぎのページからのる攻略マップのかんたんな見かたを、説明しておこう。下の例1にあるように数字はマップのつながりを表している。例2のようなものは、アイテム、人名など重要なもの。武田信玄の章ではマップのつながりを矢印で示していることもある。

例 7

 $\bigcirc$ 

例2

滝川

#### ユーティリティディスクを使わないと

ユーティリティ・システム。これは道具を買ったり、名前を変えたりといったことができるものなのだが、いちばん大きな役割は、システムの拡張ができるということだ。基本システムのまま、戦国ソーサリアン』をプレイすると……。とてもゲームなんかにならないのだ。



#### FAN ATTACK 戦国ソーサリアン

西暦1572年。甲斐の国の武将・武 田信玄は、最大の敵である越後の 上杉謙信と対立しながらも、甲斐、 遠江、駿河そして信濃の一部まで 攻め込もうとしていた。京への進 軍をはじめたとき、織田、徳川の 連合軍が、それを阻止しようと立

ち上がったのだった。織田、徳川 連合軍と武田軍は三河の三方が原 でぶつかった。武田軍の強さは、 まるで魔物でも乗り移ったようで、 つぎつぎに勝利していったのだっ た。このようすをペンタウァの偉 大な魔法使いエティスは、水晶玉 を使い見ていた。そして、つぶや くのだった。「武田信玄の背後に、 魔の気配を感じる……」

スタートして、しばらくいく と滝川という人物が傷つき倒れ ている。話を聞いたら村へと急 ごう。村は盗賊によって、被害 を受けているようだ。木こりの 与作が教えてくれた情報をもと に、森を通って盗賊を倒しに行 こう。盗賊を倒したら「山伏の荷 物」と「ベルベーヌ」、「小さな鍵」 を手に入れ、村に戻る。盗賊を 倒すと村人の反応が変わるはず だ。森の中で会った雲海が村に 現れたら、「山伏の荷物」を返そ う。「魔除のおふだ」をくれる。

村の大きな家では、米蔵を開け て「お米」をくれる。お米は、お なかがすいている人に分けてあ げよう。お礼にくれるものは「傷 薬」。これを滝川にあげると「家 紋入りの小刀」をくれる。地下道 を通り「金塊」を手に入れ、これ と交換で、信玄の本陣に入るの に必要な「消え去り草」が手に入



林に つづく

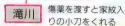


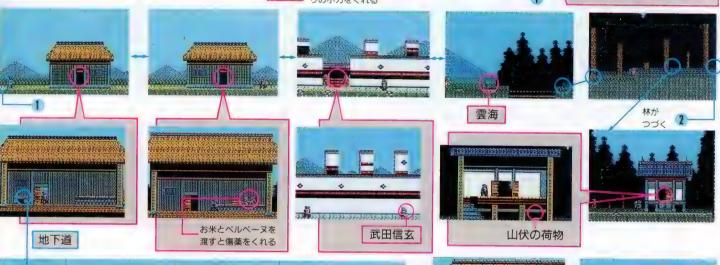






3つの顔と6本の手を持つ悪 神。床と壁の嚢槍を壊してか らでないと攻撃できない。







地頭家紋入りの 小刀を見せる

(小さな鍵が必要)



きこりの与作

山賊を倒すと雲海が現れる 山伏の荷物を渡すとおふだをくれる





ベルベーヌ 小さな鍵-

# 類田個長の章

このシナリオでは、シナリオ 1で登場した滝川と雲海が再び 登場する。

家をつぎつぎに尋ねて行くと、

「かんざし」を盗まれてこまっている漁師の茂吉がいた。話によれば、ひげづらの男が怪しいようだ。その「かんざし」を質屋で

尾張の武将・織田信長は、駿河、 遠江、三河を領地とする大名だ。

遠江、三河を領地とする大名だ。 西暦1560年、桶狭間の合戦において、わずか3千余りの兵で、2万5千の兵をひきつれた今川義元を

打ち破ってしまった。その 後、信長の快 進撃は止まる ことを知らず、 1573年には将 軍・足利義昭 を都より追放し、室町幕府を滅ぼしたのだった。そして、1582年には宿敵・武田(勝頼)を天目山の戦いでみごと打ち破り、いまやその領地は本州のほぼ半分になろうとするまでになった。そのようすを遠くペンタウァの地より水晶玉で見ていた魔法使いエティスは、そのあまりの凄まじさに、信長の背後から魔の気配を感じとったのだった。

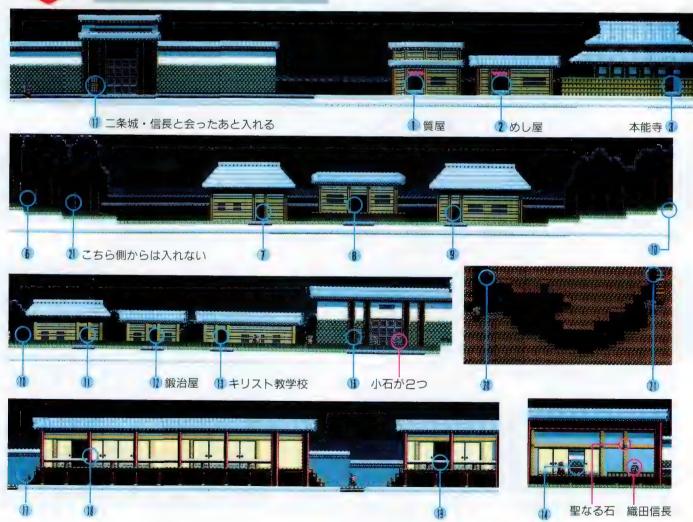
エティスから、この話を聞いた ソーサリアンたちは、大急ぎで信 長の本拠地である安土城に向かう のであった。 見つけたが、お金を持ってこないという。ひけづらの男を捕まえて、問いおめると「小銭」の隠し場所を見り、質量に行くと「かんざし」を返してくれる。「かんざし」を変してくれる。「かんざし」を使い大工の方作が「木彫りい」を使い大工の下が「木彫りいっ。ただし、2日間待たなくてはならない。キリスト教学校で泊めてもらおう。

シナリオ1で滝川と約束したことを実行して、ひと晩たつと滝川と会うことができる。滝川は、織田信長の家臣なので、信長に会わせてくれる。信長に会ったあとだと、入れなかった二

条城にも入れるようになる。「木 彫りのハスの花」ができあがる と、万作にお金を要求されるが 「ノミ」と交換することで解決。 本能寺の法念に届けよう。

シナリオ 1 で登場した雲海が 瞑想からさめて、滝川の身の危 険を予言した。大工の万作から 聞いた隠し部屋の情報をもとに 二条城に行くと、滝川の死体と 血で書かれたメッセージ、そし て「せんす」が落ちていた。この 「せんす」を本能寺にいる信長に 見せると、自分の物ではないと 強く否定する。だが、雲海がく れた「おふだ」を信長に見せると、 ようやく正気に戻った。

そのとき、明智光秀軍に周囲 を囲まれ本能寺の変が起こった。 「木彫りの八スの花」を使い、いっしょに地下の通路から逃げる



#### FAN ATTACK 戦国ソーサリアン

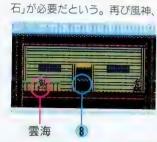
よう信長に勧めるが、結局本能 寺にとどまり殺されてしまう。 町での情報によると明智光秀は、 織田信忠を追って二条城に向か



ったらしい。二条城に着くと明 智光秀の兵がたくさんいる。こ いつらには魔法がきかないので 剣で切るしかないぞ。奥に進ん でいくと、ついに明智光秀を発







見/ その奥の部屋で風神、雷

神との戦いだ。ところが風神、

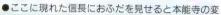
雷神を倒しても復活してしまう

のだ。雲海がいうには「聖なる

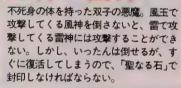
雷神との対決。そのとき、「せん す」の中から「黒い鍵」が落ちて きた。安土城に戻り「聖なる石」 を手に入れれば風神、雷神を倒 すことができる。

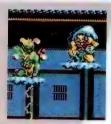


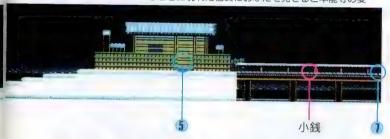




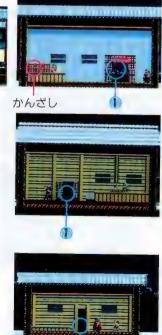












- ★付録ティスクで右の梅庵 作CGか見られるぞ
- ●ゲームのぞき穴→ガゼル の塔のウル技特集だ。(P22)
- ●通り抜けてきます·復活 のQ&Aコーナー。(P23)
- ●歴史の散歩道 →いよいよ はしまる「決戦! 関ヶ原」 なのだ。(P24)
- ●読者対抗マルチプレイ→ '編集部でもマルチしてみた 07% (P26)
- ●桃色図鑑・女の子のこと はゲームに学べ!(P28)







#### ル

#### の隠しメニューの 人 校を発見したぞっ/

このメニューを出すには1月 号のデバッグモードで「どこで もいどう」ができるようにしま す。そして堀のなかのある場所 に行くとウィンドウが開きます。 (愛知県/小林博史・?歳)











#### プロングをMID 電源対応にする技だ

ガゼルの塔のオープニングが MIDI対応になることを発見 しました。やり方はDISK1

を入れて、(M)を押しながら起 動するだけです。FM音源とは 違ったオープニングが味わえま す。できる機種はA 1 GTだけ ですけどね。

(愛知県/小林博史・?歳)





# 通り抜けできます

通り抜けできますが以下のように一新して復活するのだ。 ①質問ハガキを「通り抜けでき ますQ」係まで送ってもらい、そのなかから選んで掲載する。 ②質問の答えを知っている人は 「通り抜けできますA」係まで詳しい解説つきのお答えを送る。 ③答えが掲載された人には1か 月の潜伏期間をおいたのち当社 規定の原稿料をお支払いするの だ。では質問を見てみよう。

#### ソリッドスネーク

BlackColorを倒して、 グリーンベレーを尾行し て、レベル2のままハインドロ のところへ来てしまった。説明 書ではレベル2であと無力化ガ スとリモコンミサイルが取れる はずだが、どこにあるのか教え てちょうだい。ちなみにカード は1と2しかありません。ぼく はゲームソフトは買ってもらえ ず、クリスマスに1つだけ買っ ていいといわれこのゲームを買 いました。これが全然進まなく て困っています。

(愛知県/佐藤篤志・12歳)

今、レベル2なのですが ハインドDを倒すのに必要な対空ミサイルが沼の北東の 武器庫にあると無線で聞いたのですが、そこからゲームが進ま なくなってしまいました。沼を わたるには酸素ボンベが必要だ と思うんですけど、どこにある かわかりません。

武器は、ハンドガン、SM6、PB、地雷を持っています(オプションにサイレンサーがある)。 アイテムはタバコ、ガスマスク、地雷探知機、双眼鏡、カード1、カード2、各レーション



○・! f スキー こはコナミカ発売したアクション・アドベンチャーゲーム

を持っています。

よろしくお願いします。

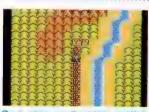
(茨城県/神田聡・15歳)
☆ソリッドスネーク・プレイヤーのちえ熱によると、たしか沼をわたるにはアイテムは必要なかったような気がするんだけど……とかいっていたけど、なにせ昔の記憶だからなぁ。

# ロードス島戦紀

最後の最後で困っております。①カーラに会えません。湖の浮島に入れないのです。②ブレードの町の酒場&宿屋で巻きこまれる事件はどのように解くのですか?③呪いのか

かった武器などを装備すると呪われますが、なにがどうなるのかよくわかりません。④ライデンの町のシーブスギルドはなんなんでしょう。

(岐阜県/滝健造・7歳)



#### ハイドライドエ

ぼくは3年前「ハイドラ イド・ブロンズパック」で ハイドライドIIと3を一緒に購 入しました。はじめハイドライ ドIIをプレイしていたのですが、 途中でつまってしまい。ハイド ライド3をプレイしました。こ れはMファンなどの記事を見て クリアすることができましたが、 ハイドライドIIは今一度チャレ ンジしてもクリアできませんで した。ぼくが今つまっているの は赤いクリスタルのある場所が わからない、というのと地下4 階のブラッククリスタルが必要 なのか、ということです。最後 のボス、エビルクリスタルは七 転八倒する今のぼくの姿を見て



さぞかし笑っていることでしょう。欄外でけっこうですので、 どうぞ解法をお願いいたします。

(大分県/出納康範・?歳)
☆なつかしー。ハイドライドⅡ
を解いたことがあって、なおかつどうやって解いたか覚えているなどという危篤な人は編集部にはいませんでした。それにしてもなつかしー。

#### ランダーの冒険』

ある扉になにかをはめる ところがあるのですが、 どうしても開かないんです。な にか足りない物があるんでしょ うか。最後の石碑が欠けていて 3文字しかわからないし、ハシ ムに会っても帰れといわれるし、 アミスは死んでしまったし、サ ラマンダーも倒したし、多分最 後の扉は物語のラストへとつづ いているものと思うんですが、 どうか最後の扉をどうやったら 開けることができるのか教えて ください。あの扉の開け方がわ からなくて、いつも気になって 夜もグッスリと眠れないので、 よろしくご解答願います。

(山口県/江口一成・25歳)



○・・ハイルの発売したRPG けっこう プもにいんだす

どうしても、どうふんばっても、さっぱりわからん。ベリルの山道でダークドラゴンを倒してから北へずっと進むと石を置くイベントがある。その順番がさっぱりわからんのです。石碑が読めたらいいのですが、アミスが死んでしまったから読めない。

(大阪府/中島達也・)4歳)

つぎは武将トーナメントラ

王の魂

SHIOR

勘太郎、採用で、

又・文

四郎

乱世の姦雄曹三徳 集めれば十字軍おススメの書籍

東州斎写楽

椛沢真広、

5ポイントまで頑張れば、

随神貞紀

町田の貂蟬

翠

奇

太郎

今 魏

一気に3ポイ

#### った 0

「決戦/ 関ヶ原」にたくさん の応募どうもありがとう。連日、 なだれをうってハガキが届き、 担当のファジー鈴木は、どの軍 団を採用するか、いつにも増し て頭を悩ませた。当初、トーナ メント参加は8軍団の予定だっ たが、どうしてもBつにしぼる のが難しく、それならば戦いで

決着をつけようとのことで、急 きょ予選を行うことにした。

予選の方式は、16軍団が8つ のイスをめぐって戦い、勝者が 本選トーナメントに進む。ルー ルは基本的に本選と同じ。ただ し、この予選は、本選出場を決 める1回限りのものであるため、 戦闘力のアップや討ちとられた

武将の補充はないのだ。

予選の結果は、下の表のとお り。好勝負続出で、詳しく伝え られないのが残念なほど。

さて、予選を勝ち抜いた本選 トーナメント出場8軍団による 対戦表は右の図のように決定し た。いずれも屈指の好カード、 どちらが勝つとも想像がつかな

い。そこで、例によって、優勝 予想クイズをすることにする。 優勝すると思う軍団名をハガキ に書いて、歴史の散歩道「優勝軍 団予想クイズ」係まで応募してほ しい。正解者の中から5名にテ レカをプレゼントするぞ。

いよいよ次号から、天下をめ ぐる熱い戦いがはじまる/

#### (赤字が勝者、 丸数字は残存兵力)

兵庫県・松下恵クン 陸奥から帰ってき

た島津くん軍団

島津家久50・島津歳久60・島 津養も1,60・島 津義久70·新納忠元60

武田勝頼60·本願寺光佐60

新潟県・遠山正クン

織田軍精鋭軍団 67 - 91

福島正則80 • 加藤清正70 • 細川忠興60 • 藤 堂高虎50・細川藤孝40

円城寺信胤30·成松信勝80·百武賢兼70·

工里口信常50・鍋島直茂70

東京都・佐藤志高クン ここらで目立

つぜ!軍団 雪90 • 高橋紹雲60 • 大友宗難60 • -

万田鑑実60·志賀親守30

兵庫県・本田豊大クン

越後重団

柿崎景家50・斎藤朝信50・北条高広50・上 杉景虎50·上杉湖信100

徳島県・高橋以竹クン

8 - 29 非運の名将軍団

三重県・井上景介クン

龍造寺四天王 十一軍団

和歌山県・中原弘登クン

65 - 56信長軍団

> 柴田勝家55・丹羽長秀60・九鬼嘉隆60・森 **蘭**丸.70 · 織田信長55

新潟県・椛沢真広クン

113 - 117 秀吉ブレーン軍団

浅野長政40・黒田官兵衛65・竹中半兵衛80・ 羽柴秀長55・羽柴秀吉60

徳島県・市原公紀クン 野望で天下統一 重可

佐々成政30·漳川一益50·直工兼社8(1·日) 智士秀100・蒲生氏郷40

北海道・海老名祐司クン

東北名将選抜軍団

伊達成実60。最上義光65。伊達実元40。片

食号→ch: ・伊達政宗70

静岡県・壱岐洋平クン 2代目典廐

+ 真田六文銭軍団

武田信豊70・真田幸村55・真田昌幸55・真 田信綱60·直田信之60

新潟県・梅田真道クン

マイナーズ軍団

熊谷信直30·立花宗茂60·島左近70·磯野 員昌70·十河存保70

愛媛県・田中博樹クン

149 --- 164

伊忍道発売記念

服部: 〒80• 山岸 / 中部 70•伊東一刀斎40• 蜂須賀小六30・百地行成80

福岡県・伊藤正之クン

武田五人衆軍団 56 - 46

> 小山田信茂65·内藤昌豊55·秋山信友60·

> 岩手県・川村幸康クン

64 - 68毛利水軍+2軍団

長宗我部元親60·小早川隆景50·赤井直正 50·吉川元春80·毛利輝元60

宮城県・東篠岳クン

徳川四天王軍団 68 - 50

> 本多忠勝40·榊原康政50·徳川家康40·石 川数正100·井伊直政70

# う月のおはがきォレにもいわせろ

■HEX戦について(三国志II)

史実では、諸葛亮ら知将はその 兵法・戦術の知識を生かし、戦場 において猛将の武勇に対し、用兵 術で数々の武功を挙げたはず。な のに、HEX戦での通常・一斉攻 撃力を表すのが武力だけというの はおかしいのではないか。

本来なら、用兵の面では武力以 上に知力が優先されるように思う が、呂布のような猛将も戦におい て重要だろうから、せめて部隊の 攻撃力に知力が武力と同じくらい 関係するようにしてもよいのでは。 (大阪府・乱世の姦雄曹孟徳クン) : 武力の解釈って難しいよね。

■顔良について(三国志II)

顔良の武力は90と高いように見 えるが、まだまだ足りない。

白馬の戦いでは、宋憲・魏続を 一刀のもとに斬り倒し、徐晃・張 遼を軽くあしらう豪傑なのに、な ぜ徐晃・張遼より武力が低いのだ。 関羽にかんたんに斬られたのは、 白馬の戦いの時、袁紹のもとに劉 備がいたため、関羽を味方だと思 いこんで安心したため。もし、戦 っていれば多分勝負はつかなかっ たはず。顔良には最低武力95はほ (新潟県・椛沢真広クン) LU - 騎討ちの武勇だったら、顔良 はかなり強かったんじゃないかな。





如其中一进。1112 FE 1



○ 新一年 · [月神奇] 

■大谷吉継論(武将風雲録)

大谷吉継(政71・戦72)の評価は 低い。卓抜な人物眼を示した秀吉 から、「百万の軍の軍配をとらせた

い」といわせたり、豊臣家の直轄地 の代官をしていたことや、関ヶ原 での戦いぶりから考えて、政治80・ 戦闘80くらいはほしい。

# (ひゃくたけ・ともかね)、 ち・のぶつね)、高橋紹囊(たかはし・じょううん)、一万田鑑案(いちまだ・あきざね)、志質親守(しが・ちかもり)、平羽長巻(に書いていく。(決戦?)関ヶ原・新納忠元(にいろ・ただもと)、細川忠興(ほそかわ・ただおき)、細川藤孝(ほそかわ・ふじた たかひろ)、佐々成政(さっさ・なりまさ)……その2へつづ

#### 来 材

新潟県・椛沢真 秀吉ブレー	ン軍団	合計戦闘力 390	
武将名	戦闘力	兵力	備考
浅野長政 黒田官兵衛 竹中半兵衛 羽柴秀長 羽柴秀吉	64 85 94 73 74	40 65 80 55	秀吉の天下統一に貢献 したブレーンたちで構 成。黒田・竹中の両兵 衛を軸に、両羽柴がど こまでがんばれるかが カギ。

北海道·海老名 東北名将選		合計戦闘力 390	
武 将 名	戦闘力	兵力	備考
伊達成実 最上義光 伊達実元 片倉景綱 伊達政宗	85 80 65 76 84	60 65 40 65 70	東北の勇将たちで構成。 東北に覇をとなえたが 時遅く、秀吉の大軍の 前に露と消えた、政宗 の野望をはたすことが できるか?

徳島県・高村	将軍団	合計戦闘力 389	
武将名	戦闘力	兵力	備考
山中鹿之助 佐久間盛政 徳川信康 武田勝頼 本願寺光佐	83 79 78 87 62	60 60 60 60	いずれも大略雄才を持ちながら、時利あらずして志半ばで倒れた武将で構成。破壊力こそないものの、バランスよくまとまっている。

新潟県・梅田真 マイナーズ		合計戦闘力 390	
武 将 名	戦闘力	兵力	備考
熊谷信直 立花宗茂 島左近 磯野員昌 十河存保	68 83 80 80 79	30 60 70 70 70	ややマイナーながら、 戦いにはめっぽう強かった武将で構成。立花 宗茂は実父・養父と敵 味方に別れてのトーナ メント出場となった。

	東京都・佐藤志高クン						
	団合計戦闘力384						
	武将名	戦闘力	兵力	備考			
	立花道雪 高橋紹雲 大友宗鱗 一万田鑑実 志賀親守	85 80 76 79 64	90 60 60 60 30	大友軍の精鋭で構成。 エース立花道雪を先鋒 にたて、敵を序盤で圧 倒する作戦だ。大将が 弱いのでそれまでに大 量リードを奪いたい。			

三重県・井上景介クン <b>龍造寺四天王+ )軍団 合計戦闘力 388</b>						
	武将名	戦闘力	兵力	備	考	
	円城寺信胤 成松信勝 百武賢兼 江里口信常 鍋島直茂	70 78 78 80 82	30 80 70 50	龍造寺隆信館 王と呼ばれる 義兄弟で名料 茂て構成され 華メンバー。 4勝を挙げ近	勇将と、 初鍋島直 た、超豪 予選では	

岩手県・川村孝	康クン		
毛利水軍十	2重	合計戦闘力 386	
武 将 名	戦闘力	兵力	備考
長宗我部元親 小早川隆景 赤井直正 吉川元春 毛利輝元	81 72 79 85 69	60 50 50 80 60	毛利を中心とした西日本の名将で構成。大きな穴がなく、バランスはいい。毛利・両川が 奮闘すれば勝利は掌中に。

愛媛県·田中博 伊忍道発売	記念耳	合計戦闘力 390	
武将名	戦闘力	兵力	備考
服部半蔵 風間小太郎 伊東一刀斎 蜂須賀小六 百地丹波	81 84 76 70 79	80 70 40 30 80	伊忍道に登場する武将 たちで構成されたタイムリーな軍団。 ウケね らいかと思いきや、な かなかに強く、今大会 の台風の目に。

# サンバル 打倒鑑王。

わいいキャラクタ! 今度は ちゃんとハガキに描いてね



○車亨智・町形刀

稍集物縣 BIT

独特の雰囲気があるオモシロかなかカッコイイ関羽だ。と イタッチだなあ。次回も期待 くに赤兎馬がイカしてるぞ

(北海道・ターボクン) ☆担当もはじめて大谷吉継の能力 値を見たときは、思わず「ひ、低す ぎる」と叫んでしまったほど。

今月のイラストは、稲泉知クン に応援のハガキがたくさん届いた ため、稲泉知一色。他の陣営も負 けずに奮起して投稿してほしい。

## め

今回送られてきた軍団のなかで もっとも多かったのが、上杉謙信・ 真田幸村・竹中半兵衛・真田昌幸 の最強カルテット+捨て駒北条幻 庵の組みあわせ。なんとこれだけ で50枚以上もきた。確かに条件は 満たしているけど、こんな極端な ものはちょっと採用できないな。

また、今回は軍団を16も選んだ にもかかわらず、名前のもれたメ ジャーな武将がいっぱいいる。こ れはもう1度大会をやるしかない かな、うん。

さて、今月はおはがきにポイン ト制を導入して以来、ついに3ポ イント到達者が現れた。栄えある

1番乗りは、やっぱりというか、 超常連の稲泉知クン。稲泉クンは、 前任担当者Aことアッキー時代か らのおなじみ。コンスタントに採 用され続け、ファンもかなりいる ようだ。書籍がほしいなら、希望 の書名を、ゲームめざして5ポイ ントまで頑張るなら、その旨をこ ちらに教えてほしい。

さあキミも稲泉知に続けという ワケで「イラスト」、「オレにもいわ せろ」、「ちょっとおしえて」それぞ れの係でみんなの投稿を待ってい るぞ! なお、近々、水滸伝の大 特集をやろうかなとも考えている ので、水滸伝関係は大歓迎。

# 読者対抗マルチプレイ 8時間耐久マルチプレイ

鈴鹿の日耐といえばバイク の祭典。Mファンの日耐は SLGの祭典だ/

#### 大会開催まであと1週間/

前号での「8時間耐久マルチプレイ大会」参加者募集にたくさんの応募、どうもありがとう。この号が出るころには、大会参加者も決定し、選ばれた人たちには通知が届いているはずだ。めでたく参加の決まった人は、今からコンディションを整え、当日カゼをひいて会場に来られないなんてことのないようにすること。残念ながら選にもれた人は大会の成功を蔭ながら応援

していてほしい。

さて、大会まであと 1 週間となり、編集部でも準備に大忙し。 大会の進行やシステムについて、 最後のツメを行っているところ だ。それにともない、前号告知 の競技ルールが一部変更となっ た。変更点は、コマンド入力の 制限時間。 1 国につき 1 分間の ほかに、各チーム15分間の持ち 時間を定めることとなった。こ れはいってみれば、将棋の持ち 時間と同じ。重要な局面では、 持ち時間の範囲でじっくり考え ることが可能となったのだ。

また、前回にちょっと触れた、プレイヤー行動可能エリアは、下の図のように決定した。東の端は群雄伝と同じく、4越後・ 9上野・フ下総。西の端は27 丹後・32丹波・31摂津・30紀伊。 関東・中部・近畿地方から、6 下野・5常陸・34因幡・33播磨を除いた27か国だ。すべての行 動はこのエリア内で行うこととする。

そして、問題の大名選択についてだが、なるべく初期条件を同一に近くするため、シナリオ開始時点で1国のみ保有の大名のなかから選ぶこととした。複数の国を保有する、武田・今川・三好は今回は選択できない。

さて、注目の大会の模様は4 月号からお伝えする。期待して 待っているように/

#### ₩ 技ルール改定版

1、1大名につき、2人がチームを組んで仲良く担当する。
2、全国マップ上の、4国とフ〜32国(関東・中部・近畿地方から、6国(下野)・5国(常陸)・34国(因幡)・33国(播磨)を除いた地域)をプレイヤー行動可能エリアとする。すべてのプレイはこのエリア内で行うものとし、エリア外への侵攻は認めない。3、担当大名は、プレイヤー行動可能エリア内のなかから(ただし、武田・今川・三好を除く)選択する。

4、コマンド入力の制限時間は 1国につき1分間とする。オー バーした場合は持ち時間(15分間)の範囲で延長が可能。持ち時間が 0 になれば、強制的にコマンド終了とする。

5、他チームのコマンド入力を のぞいてはならない。

6、各チーム同士の口頭における交渉は自由とする。その際、なるべく紳士的にふるまうこと。7、8時間経過時にもっとも国数の多いチームを勝利とする。同数の場合は、総兵力の多いほうとする。

8、いちじるしく非常識な行為 をした場合は、その場で失格と する。



#### 編集部でもやってみたぞ

大会に先立ち、デモンストレーションとして、編集部でもマルチプレイをやってみた。

参加プレイヤーは、武将風雲録の攻略記事を担当した、らんでい、シミュレーションならなんでもござれの、にゃん☆、そしてこのページの担当、ファジー鈴木の3人。いずれも、シミュレーションには一家言持っている連中。ここに男たちの熱き戦いの幕が開いたのである。

シナリオ1・入門モード・上級に設定し、まずは大名選択。 今回は時間があまりないため地域を関東・中部方面に限定する ことにした。ジャンケンに勝ったファジーが武田を取り、つい でらんでいが上杉、にゃん☆が 北条を選んだ。奇しくも、戦国 の世、関東の覇権をめぐってし のぎをけずった関東三国志と同 じ組み合わせである。ちなみに、 武田・北条間には同盟が結ばれ ているが、そこはマルチプレイ、 いつ破られるかわからない。

ファジー鈴木(以下フ)「三国同盟を生かして、まずは武蔵・上野を取り、上杉と決戦かな」らんでい(以下ら)「いや、いきなり川中島でしょ。にゃん☆、ファジーとの同盟を切って、武田を上下から挟み撃ちしよう」にゃん☆(以下に)「どうしようかなあ、フフフ」

波乱含みのスタートである。

# 上杉担当



武将風雲録攻略記事担当。記事作成のため、数か月にわたって「もう武将風雲録は見たくない!」というまでプレイした強者。MSX版風雲録はコンピュータアルゴリズム・裏技ともに熟知している。

#### 馬田担当 ファシー教木



歴史の散歩道、読者対 抗マルチプレイ担当。 孫子の兵法に通じた、 自称歴史SLGの鬼。 風雲録は編集部でMS X版を仕事と称してさ んざん遊び、自宅では 98版を夜通しでプレイ し続けたという痴れ者。

# 北条担当になん。



提督の決断攻略記事担当。愛用の98で発売されたSLGはことごとくクリアしたというオールラウンドSLGゲーマー。風雲録は98版が出ると真っ先に手に入れ、会社・自宅を問わずプレイにハマった。

# らんでぃ上杉大躍進∥ にゃん☆北条裏切りに沈む

プレイ開始4か月目に、まず らんでいが動いた。圧倒的な兵 力で越中を制圧。ファジーも負 けじと、武蔵に侵攻。

#### に「あ、武蔵は狙ってたのに」 フ「早い者勝ちだよ~だ」

武蔵を取られて、にゃん☆は目 ぼしいターゲットがなくなり、 動きを封じられてしまった。

らんでいはつぎの侵攻先を物 色してる矢先、越後に一向一揆 が起こり、貴重な兵を失う。こ れに激怒、報復に加賀・能登に 侵攻し、本願寺を滅ぼす。

#### ら「本願寺光佐め、軍神の力を思 い知ったか!」

その勢いで、越前・朝倉も滅ぼ し、北陸一帯を掌中に収めた。 一方、ファジーは本国甲斐を 捨てるという奇策に出た。兵を すべて武蔵に集め、上野を侵略。 に「なにそれ、あやしいなあ」 フ「甲斐より上野のほうが国が 豊かだもんね」

派手な2人の動きとは対照的 にしばらく沈黙を守っていた、 にゃん☆は、満を持して安房・



◎フ・レーは今川との同盟を破して、織田と ともに二可 政め む なんてヤンだ

里見に侵攻した。すると里見は、 武田に援軍要請の使者をよこし てきた。ここでファジーは三国 同盟があるにもかかわらず、里 見に援軍を送り、北条と敵対。 に「ひどい、裏切る気か/」

# フ「知らないよ~だ」

武田の背徳的な行為に、あまり 多くの兵力を連れてきていなか った北条は大ピンチ。もはや里 見攻略どころではなく、武田軍 との決戦。しかし奮戦むなしく、 武田の精鋭騎馬隊のまえに総大 将北条氏政が捕らえられ、やお なく総退却。大敗北を喫した。 フ「北条氏政どうしようかなあ。 面倒だから斬っちゃえ!」に「フ アジー、許すまじ/」





●開始からわずかに 9ヶ月しか経っていないのに、戦乱の風が巻きおこり、太兄が大幅し変化



○実如同盟を破って、ファジーが敵に援軍を 送る 予期せぬ展開に、にゃん・大混乱



●捕らえられた北条氏政かファジーに斬られ、 怒りに震えるにゃん 、復讐を決意/

#### んでい上杉

北陸日か国の大大名となった らんでい上杉。この独走を快く 思っていなかったファジーは、 北陸侵略で手薄になっていた越 後に、信繁・山県・高坂の精鋭 騎馬隊300で攻めこんだ。らんで いは、兵力こそ 242 置いていた ものの、主力の武将はすべて北 陸方面に出払っている。

ら「とにかく、籠城して応戦だ」 越後・春日山城は屈指の堅城。 門の多さは他の城の比ではない。 兵糧を30日分しか持ってきてい ないファジーは青ざめる。兵糧 が尽きるのが先か、門がすべて 破られるのが先か。しかしつい に、24日目に最後の門が開き、 武田軍が本丸のまえに迫った。 上杉軍、北条・長尾が入口をふ さぎ、城主上杉を堅く守れば、 武田軍、山県・信繁がしゃにむ に突撃を敢行し、守備陣の一角 を突き破り、本丸を囲む。



●いつまでもらんでいの独走を許しておけぬ と、ファレーか精説を率いて決戦を!

#### ら「このうえは、長期戦にして相 手の兵糧切れを狙おう」 フ「そのときは、信濃から援軍を 出して兵糧を送るもんね」

このひとことに、抗戦意欲の尽 きたらんでいは、27日目、やむ なく総退却を決意。しかし、退 却に失敗し、城主上杉景信が捕 まってしまう。勢いに乗るファ ジーは、続けざまにカラ同然の 越中に攻めこみ、圧倒的な兵力 で城を落とす。ここに上杉と武 田の力関係は完全に逆転した。 フ「うわはっは、武田の天下だ」



の多さに、武田軍、兵糧切れのピンチ



聖城春日山城、龍城 あまりの門 ○つい、本丸、・追った、武田重 火火で辿え撃 つ上杉軍だが、武田騎馬隊の前に大苦戦



●らんて、上杉を敗り、勝ち誇るファレー武田 しかし、背後からにゃん 北条の大軍が

高笑いのファジーを尻目に、に ゃん☆がニヤリと笑う。ひそか に兵力を増強し、復讐の機会を 狙っていたのだ。手薄になった 武田の本国武蔵に、北条の大軍

が襲いかかる。潰走する武田軍。 に「先程の恨み、思いしれノ」 フ「ぎゃ~/」

その後、ファジー武田がどう なったかは誰も知らない。

# 桃色図鑑 男を迷わす美女2人

かわいい女と美しい女の間には深い みぞがあるけれど、エッチさせない という点では一緒やんけ。

バーディーソフトから、昨年に発売された『キャル』と『キャルII』は勇気のない男の子がしだいに勇気を得ていくというのがテーマになっている。1作目のキャルでは女の子に告白する勇気を手に入れるわけだし、キャルIIでは好きな女の子を助け

るための勇気を手にすることに なるのだ。

ところが、それだけ 1 人の女の子につくしても一度もエッチにいたらない、という設定なのだからたまらない。いちばんエッチしたい女の子とはできないという、現実にいくらでもあり

そうな話をゲームのなかにまで 持ちこんでしまったというのが なかなか興味深いところだ。

今回の桃色図鑑ではそういった設定(性格)を持ったを2人のキャラにスポットを当ててキャルの世界をさぐってみたいと思うのだ。



## 結城美和 Miwa Youki

現実の世界でも本命の女の子には「好きだ」の一言がいえなくて、カスをつかんじゃったりすることってあるんだよね。彼女はそんな本命女の子の代表格、どんな男だって彼女を好きになってしまう魅力にあふれている。第1に清楚にして可憐。第2に母のようにやさし

く、この若さにして男の甘えを受け入れる素地もできあがっている。こんな女の子はいないよー。もう、完璧。そのかわり、絶対にこんな女の子とはエッチなんかできない。まるでマリア様のようなものだもの……。やっぱり、エッチできるふつうの女の子のほうがいいなー。





#### ポスターがあたる名前あてクイズ〇

さて今回、桃色図鑑がバーディー ソフトさんからいただいたプレゼ ントはポスター5枚。これをみん なにプレゼントするわけなのだけ ど、ただプレゼントするんじゃ芸 がないので、いつものようにクイ ズをやっちゃおう。というわけで 右にキャルIIに出てくる女の子の 写真を6枚ならべてみた。この女 の子の名前の組み合わせを下の3 つのなかから選んで、ゲーム十字

軍「ポスターがあたる名前あてクイ ズ」係まで送ってほしい。

**①**ラプンセル、シンデレラ、マッ チ売りの少女、ウェンディ、プ リンセス・オーロラ、人魚姫

② 北根編集長、バボ、にゃん☆、 かずちょ、ファジー鈴木、Or cだよぎょっぴー

③秀蘭、リョーコ、ララミー、キ ャロル、シェラザード、クレオ















# ナスVenus

男だったら少年時代に学校の先生 にあこがれたり、友達のお姉さん を好きになったりした経験がある と思うけれど、このヴィーナスは そういったあこがれの女の人の典 型的な存在。ただ単にあこがれと いうだけではなくて、大人の色気 をムンムンに迫ってくれたり(主人

公の想像のなかでだけど……)する ので、本命の美和ちゃんよりは肩 がこらなくていいな。童貞くんが 初めてのするならこんな女性のほ うがいいんじゃないかな。でも、 さすがに大人の女性だけあって海 千山千でかわしてくるから童貞く んには扱えないかも。















来月は「決勝/ 関ヶ原」武将発表/



シーケンシャルファイル sequential file 今月は、なぜか体調が悪く、つい文章が「ですます」調になってしまいます。そこで、ぜんぜん関係ないようですが、仮にもBASICビクニックさまが、仮にもBASICビクニックさまが、できるできる。このイラストをかいているようにより。このイラストをかいているのは、おはこんでおなじみのリミトとなってすが、わた血画が決まりるとしてビクニックの企画が決まやろよりと思っていることを手紙にして送ります。今月は

「シーケンシャルファイルを使った3 D線画アニメーションをやります。以前使った、まわるダイアモンドをシーケンシャルファイルを利用して高は、シーケンシャルファイルとダイアモンドから連想されるものに園児か小学生をまぶしてください。たとえば、全身にダイヤの装飾をつけたサナダ虫と遊ぶチどもとか、クネクネと続く1本軍のところどころに落ちているダイアモンドをひろう子どもたちとか」

という文章を送りました。正直いつて、これでイラストをかいてもらえるのかどうか、毎月、不安なんです。それでも、今月もノミヤマ先生は上のようなイラストを仕上げてくれたのですが、ボッリと「今月は、ちょっとむずかしかったです」といってほほえまれました。というわけで、シーケンシャルファイルとは、このイラストのように、サナダ虫みたいなものです。

# O:テータをファイルに「PRINT」する

ちょうど1年まえの1991年2月号で、基本データをもとに毎回座標を計算しながらゆっくりとまわるダイアモンドの3D表示プログラムを掲載した。

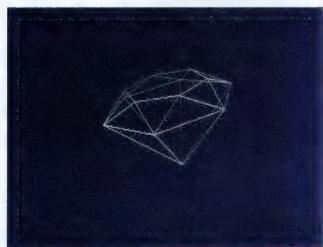
この3Dダイアモンドは、① 13個の頂点を②明るさのちがう30本の線分で結んで表示している。線分を結ぶ頂点の組み合わせはずっとおなじなので、毎回用意する必要があるのは、①で13組の座標データ(つまり26個の数値データ)、②で各線分ごとの明るさのデータ30個の、計56個のデータだ。

この56個のデータを、まとめ て計算してシーケンシャルファ イルにしてしまおう。

リスト 1 は、そのデータファイルを作るためのプログラムだ。 じつは、これは 1 年まえのプログラムを見やすいように整理したうえで、ファイル書きこみの部分を追加するだけでできあが ってしまった。

ようするに、座標などのデータを計算する端からシーケンシャルファイルに書きこんでいくだけなのだ。リストではわざと左寄り(左から3文字目)に書いている、

PRINT #1, ~ がシーケンシャルファイル「DIAーDATA」に書きこんでいる部分だ。シーケンシャルファイルへの書きこみは、画面やプリンタに文字を出力するときとほとんどおなじなのだ。



◎これ | 個表示するには、頂点の組み合わせデータのほかに56個のデータが必要だ。リスト | は、とりあえずそのデータ群をディスクに書きこむためのプログラムだ

```
DIA-MAKE, BP2
1000 '. MAKING DATA FILE
1010 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40
1020 CLEAR 1000: DEFINT A-Z
                :DEFSNG R,T,U,W-Z
1030 DF$="DIA-DATA"
1040 OPEN DF$ FOR OUTPUT AS #1
1050 '●●● FIRST SETTING
1060 R=1.7
1070 XM=0:YM=0:ZM=0
1080 U=ATN(1)/6
     :DIM T(2,2):T(Ø,Ø)=1:T(1,1)=COS(U)
     : T(2,2)=T(1,1):T(2,1)=SIN(U)
     : T(1,2) = -T(2,1)
     :DIM C(5):FORI=ØTO1:FORJ=ØTO2
     : C(J+I+3)=J:NEXT:NEXT
1090 '●●● DATA READING
1100 READ N.M.OX.OY
 :PRINT #1,N;M
1110 '. ARRAYS
1120 DIM X(N), Y(N), Z(N)
1130 DIM XX(N), YY(N), A(M), B(M)
1140 '. FIRST POSITION
1150 FOR I=0 TO N
       READ X(I),Y(I),Z(I)
       XM=XM+X(I):YM=YM+Y(I):ZM=ZM+Z(I)
    . NEXT
    :XM=XM/I:YM=YM/I:ZM=ZM/I
1160 FOR I=0 TO N
    : X(I)=X(I)-XM
       Y(I)=Y(I)-YM
       Z(I)=Z(I)-ZM
    :NEXT
1170 '● A(m),B(m);START & END OF LINE
1180 FOR I=0 TO M
      :READ A(I),B(I)
 :PRINT #1,A(I);B(I);
    :NEXT
 :PRINT #1,
1190 GOTO 1300
1200 '●●● CALCULATING & PRINTING(#)
1210 READ A
1220 IF A=0 THEN END
1230 IF A=4 THEN SWAP T(2,1),T(1,2):GOTO
 1210
1240 A=A-1
1250 FOR I=0 TO N
1260
       X=X(I)+T(C(A),C(A))
        +Y(I) +T(C(A
                     ),C(A+1))
        +Z(I)*T(C(A
                     ),C(A+2))
1270
       Y=X(I)*T(C(A+1)*C(A))
        +Y(I)*T(C(A+1);C(A+1))
        +Z(I)*T(C(A+1);C(A+2))
1280
       Z=X(I)*T(C(A+2),C(A))
        +Y(I)*T(C(A+2)*C(A+1))
        +Z(I)*T(C(A+2),C(A+2))
1290
       X(I)=X
      :Y(I)=Y
      :Z(I)=Z
    :NEXT
1300
  PRINT #1, "XY":
```

```
■リスト】 ダイアモンドのデータファイルを作る | 1310 FOR I=0 TO N:
                                                   :W=(Z(I)+5ØØ)/6ØØ
                                                   :XX(I)=X(I)*R*W+OX
                                                   :YY(I)=Y(I)
                                                               *W +OY
                                              :PRINT #1,USING"### ### ";XX(I),YY(I);
                                                 : NEXT
                                             1320
                                               PRINT #1,:PRINT #1,"L";
                                             1330 FOR I=0 TO M
                                                   :L=2^{(4+(Z(A(I))<\emptyset)+(Z(B(I))<\emptyset)}
                                                      +(Z(A(I))+Z(B(I))<\emptyset))-1
                                              :PRINT #1,USING"##";L:
                                                 :NEXT
                                              :PRINT #1,
                                             1340 GOTO 1200
                                             1350 '●●● N(チョウテン) M(ヘン)
                                                                          OX, OY
                                            1360 DATA 12,
                                                                 29,
                                                                          256,80
                                             1370 '000
                                                       X(n),Y(n),Z(n)
                                             1380 DATA
                                                         44.282, Ø
                                                                       ,123.301
                                             1390 DATA
                                                         19,282, Ø
                                                                       , 80
                                             1400 DATA
                                                         44.282, @
                                                                       , 36.6988
                                                         94.282, Ø
                                             1410 DATA
                                                                       , 36.6988
                                            1420 DATA
                                                        119.282, 0
                                            1430 DATA
                                                        94.282, Ø
                                                                       ,123.301
                                            1440 DATA
                                                        69.282, 22.9825,160
                                            1450 DATA
                                                              , 22.9825,120
                                                        Ø
                                            1460 DATA
                                                         Й
                                                              , 22.9825, 40
                                                       69.282, 22.9825,
                                            1470 DATA
                                            1480 DATA 138.564, 22.9825, 40
1490 DATA 138.564, 22.9825,120
                                            1500 DATA
                                                       69.282,102.983 , 80
                                            1510 ' A(m), B(m)
                                            1520 DATA 0,1,1,2,2,3,3,4,4,5,5,0
                                            1530 DATA 6,7,7,8,8,9,9,10,10,11,11,6
                                            1540 DATA 0,6,0,7,1,7,1,8,2,8,2,9,3,9,3,
                                            10,4,10,4,11,5,11,5,6
                                            1550 DATA 6,12,7,12,8,12,9,12,10,12,11,1
                                            1560 '●●● A:MAWALING DATA
                                            3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4,1,1,1,1,
                                            2,4,1,1,1,1,1,1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3
```

#### リストのプログラム解説

1000~1040 画面などの初期設定/ データファイルを「DIA-DAT A」としてオープン 1050~1080 変数、配列の初期化お よび設定 ●R=SCREEN7用 の縦横比修正用データ●XM、YM、 ZM=仮想3次元座標系でのダイア モンドの中心座標(回転の中心)● U=7.5度のラジアン値(1回に回転 する角度)●T(n,m)=回転座標の 計算(行1250~)で使用する係数●○ (П)=配列丁を各座標軸で使いわけ る引数管理用 1090~1180 初期データ読み出し (行1350~1550から読み出し)●N= 頂点数-1●M=辺の数-1●OX、 □Y=画面の座標系での中心座標● X(n)、Y(n)、Z(n)=仮想3次 元座標系での頂点□の座標●XX (n)、YY(n)=画面の座標系での 頂点nの座標●A(m)、B(m)=辺 mの始点、終点の頂点番号※行1100 でN、Mを、行1180でA(m)、B(m)

のデータファイルへの書きこみ 1190 行1300に飛ぶ 1200~1340 回転図形の座標計算と データファイルへの書きこみ 1210~1240 回転方向データAの 読み出しと評価(A: 0=終了、 1=X軸回転、2=Z軸回転、3= 丫軸回転、4=逆回転。1~3は-1して配列○の添字とする) 1250~1290 仮想3次元座標系で の回転計算 ●X、Y、Z=計算 された回転後の座標一時保存用 1300~1310 表示用座標データの 計算とファイルへの書きこみ ● W=画面上の奥行き表現用 1320~1330 辺mの明るさしの計 算とファイルへの書きこみ ● L=3段階の明るさに対応したパ レットコード 1340 行1200に飛ぶ 1350~1570 データ(内容はREM 文に書かれた変数名を参照) ※行1180、1330の末尾にある「PRI NT#1,」は改行用

前ページの続き おはこんのタイトル バックも同様の手法でノミヤマ先生に かいていただいています。今月は、

「2月というとセブンイレブンとかバレンタインとかですが、今年は2月11日建国記念日(紀元節)か2月15日仏滅のとちらかで。日向の地に降臨したニードノ命によりそうバボか、北枕で地磁気と共鳴しながら入滅していくシャカにとりすがるバボか、バボ顔した大豆によるメンデルの法則図とかでもいいです。

と書いて送ったら、89ページのような イラストになりました。

リスト2の使い方 「DIA-DAT A」というファイルは、すでに付録ディ スクのなかに入っているので、リスト 2 TDIA-DSPL. BP2 J & RU Nすれば、このページ下でくるくるし ているダイアモンドがディスプレイに 出てくるだろう。ただ、いまのままで はディスクからデータを読み出すたび に動きがちょっと止まってしまう。そ こて、行3000以降に、MSX2のRA Mディスク(CALL MEMINI の互換RAMディスク)を利用するル ーチンを付けておいた。RUNのかわ リに、RUN3000を実行すると、 RAMディスクを設定し、付録ディス クの「DIA-DATA」をRAMディ スクに移しかえて、DFSを「MEM: DIA-DATA」として、行2050に飛 ぶ。これ以降は、RAMディスクのデ タにもとづいてまわることになる。 互換RAMディスクの使い道はこうい うところにあったのだ!

EOF(ファイル番号) EOF関数は、その番号のシーケンシャルファイルの 最後のレコードを読み出したかどうか を教えてくれる。たとえば、ファイル #1の最後のデータを読み出している と、EOF(1)は-1。このとき、さ らに読みだそうとすると、

Input past end というエラーが出る。

# で、ファイルからテータを「NPUTSする

前ページのリスト1を実行すると、そのときセットしていたディスクに「DIA-DATA」というデータファイルを作り、図1のようにデータを書きこんでいく。

#### ■シーケンシャルファイルに並 べられていくデータ

図1は、1マスが1バイトで見た目どおりの「文字」が書きてまれていくことを意味している。たとえば、このファイルの先頭には、前ページ、リスト1の行1100にある、

PRINT #1, N:M によって、12(=N)と29(=M) という数値が書きこまれるのだ が、データファイル「DIA-D ATA」のそれに対応する部分 は、図1のように、

空白、1、2、空白2個、2、 日、空白、CR、LF というふうにデータがならんで いる。「1」は数値の1ではなく、 文字としての数字つまりCHR \$(49)の1だ。

これは、ふつうのPRINT 文でもまったくおなじだ。 リスト1の行1100を

PRINT N;M

とした場合、やはり、

12 29

と表示して、カーソルを次の行の先頭に持っていく。この場合も、それぞれのキャラクタコードをVRAMに書きこんでいるわけだから。また、もう1つ、注目したいのは、

「次の行の」

「先頭に持っていく」

という動作だ。これには、CR コードとLFコードが作用して いる。文章表現上、順番は前後 しているが、前者がLFコード、 後者がCRコードの作用だ。

じっさいには、GRコードに よってカーソルはその行の先頭 にもどり、LFコードによって 次の行へ送られる。

PRINT文に続く式(数や文字など)の末尾になにもないと、CRとLFが自動的に追加され、「:」を区切りに使ったり、末尾に付けたりしておくとCRもLFもなく、次にPRINTされるものが続けて表示される。「、」も決められた表示位置に頭ぞろえで表示されるという点以外は同様だ。そのほか、USING文もおなじように使える

(リスト ) では後述する理由で、 US I NGも使った)。

前ページのリスト 1 の「PR INT #1,」を、「PRINT」 に置き換えれば、データファイ ル「DIA-DATA」に書きこ むのとまったくおなじ形式で画 面上にデータを表示してくれる。

#### ■シーケンシャルファイルから データを取り出す

ようするに、「DIA-DAT A」には、図2のようにデータが 書きこまれているのである。

このデータファイルを、リスト2の行2050のように「FORINPUT」(入力用ファイルの指定)でオープンすると、以降、たとえば、

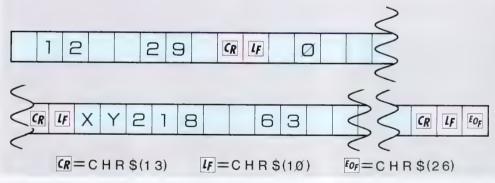
INPUT#1, A とするたびに、変数Aに最初から順に数値データが入っていくのだ。まず、12が入り、次にINPUT#1, A とすると、こんどは29が入り、次は0、1、1、……。このように空白を区切りとして、数値デ

では、ダイアモンドを表示するときに必要なデータを順番に 書きこんでおき、その順に取り

一夕を切り出してくれる。

シーケンシャルファイルには、CR、 LF、EOFの3つのコードが付きも のだ。●CRとLFは、2つ1組で、 レコードの区切りを表す。シーケンシ ャルファイルにおけるレコードとは、 単純にいうとLINEINPUT#で 一度に読み出されるデータのまとまり の単位だといえる。たとえば、アスキ ーセーブされたプログラムの1つの行 は、まさに典型的なレコードだ。ちな みに、CRはCTRL+M(またはRE TURN#-), LFGCTRL+JC 対応するコントロールコードだ。●E OFは、End Of File(ファイルの終 わり)の略で、CTRL+Z。シーケン シャルファイルの終わりにはかならず このコードが付く。

#### ■図1 シーケンシャルファイルのデータの並び方













**○**くるくるまわるダイアモンド。 | 年まえより速くなった。



出して表示していけばかんたんだ。そこで、ごくストレートにデータファイルを作り、それをもとに表示させてみたのだが、うまくいかなかった。なぜなら、その方法だと1つ1つ計算してやっていくよりも、格段にスピードが遅かったのである/ガーン。ファイルを読み出すのはけっこう時間がかかるのだ。

そこで、一計を案じて、リスト1でデータファイルを作るときに、「XY」などの文字を入れたり、USING文を使ったりして形を整えておき、リスト2では、最初のN、Mと配列A、Bだけを数値データとして単純に読みこみ、以降は、文字変数XYS、LSで読み出す(行2150、行2170)ことにした。

シーケンシャルファイルでは、 文字データの区切りは、CHR \$(44)(コンマ)かCR+LFな のだ。今回のデータファイルで は、コンマをまったく使っていないので、一度、文字変数としてデータを読みこむと、その変数のなかにCR+LFまでのすべてのデータが入ってしまう。今回は使わなかったが、LINEINPUT#によって読み出すと、コンマも含めてまるごと変数に入れてくれる。

リスト2は、そうやってデータで腹いっぱいになったXY おやLBを、あらかじめ決めておいた文字数で区切って切り出し、数値に変換して使っている、 というわけなのだ。

こうすると、ファイルから読み出すのは1つのダイアモンドにつき、2回ですみ、あとは単純な処理なので、それほど時間がかからない。

データが多いとき、シーケン シャルファイルは、数値で書き こみ、文字で取り出すのがよさ そうだ。

#### ■図2 「DIA-DATA」の中身 12 29 Ø 5 0 7 9 9 10 10 1.1 11 6 3 9 8 2 8 9 3 6 5 11 10 11 12 10 6 6 12 9 10 12 12 8 12 12 11 XY218 63 185 65 224 66 288 66 327 63 256 84 150 84 166 83 256 5 294 3 346 83 362 84 256 150 L15 3 1 3151515 7 715151515 3 1 1 1 1 31515151515 3 3 315 XY218 65 224 70 288 70 326 58 186 5 294 58 256 74 150 79 166 87 256 79 256 151 0 346 87 362 71515 7 7 1 7151515 7 1 1 1 1 1 715151515 3 3 315 75 288 75 326 XY218 54 186 65 224 5 294 54 256 64 150 75 165 91 256 91 362 8 347 75 256 151 71515 7 7 1 1 1 1 1 7151515 7 1 1 1 1 1 715151515 3 3 315 80 288 80 326 XY218 50 186 66 224 6 294 50 256 55 150 70 165 95 256 10 347 95 70 256 149 362 7 1 1 1 71515 7 1 1 7151515 7 1 1 1 1 715151515 3 3 315 61 224 XY225/ 190 288 82 328 1 30/ 52 55 15 88 251



DIA-DSPL.BP2

```
2000 ' DRAWING
2010 '
          FIRST SETTING
2020 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40
2030 CLEAR 1000: DEFINT A-Z
2040 DF$="DIA-DATA"
2050 OPEN DF$ FOR INPUT AS #1
2060 INPUT #1,N,M
2070 DIM A(M),B(M),X(N),Y(N)
2080 FOR I=0 TO M
    : INPUT #1,A(I),B(I)
    :NEXT
2090 ' SCREEN SETTING
2100 COLOR 15,0,4:SCREEN 7
2110 P=0:Q=1:SETPAGE ,1:SCREEN,0
2120 COLOR=(4,1,1,2)
    :COLOR=(1,3,3,3)
    :COLOR=(3,5,5,5)
    :COLOR = (7,6,6,6)
2130 ' DRAWING A DIAMOND
2140 SETPAGE P,Q
    :CLS
    :SWAP P,Q
2150 INPUT #1,XY$
2160 FOR I=0 TO N
       X(I) = VAL(MID$(XY$, 8*I+3,4))
       Y(I)=VAL(MID$(XY$,8*I+7,4))
    :NEXT
2170 INPUT #1, L$
2180 FOR I=0 TO M
    : L=VAL(MID$(L$,2*I+2,2))
    : LINE (X(A(I)),Y(A(I)))
           -(X(B(I)),Y(B(I))),L,,OR
    :NEXT
2190 IF EOF(1) THEN
       CLOSE
       OPEN DF$ FOR INPUT AS #1
       INPUT #1,N$,N$
2200 GOTO 2130
3000 '
3010 ' FLOPPY >>> RAM
3020 CLEAR 1000:MAXFILES=2
3030 DF$="DIA-DATA"
3040 OPEN DF$
                     FOR INPUT AS #1
3050 CALL MEMINI
    :OPEN "MEM:"+DF$ FOR OUTPUT AS #2
3060 INPUT #1,A$:PRINT #2,A$
3070 IF EOF(1) THEN
       CLOSE
       DF$="MEM:"+DF$:GOTO 2050
```



5

3/



78 24





3080 GOTO 3060



「MSX・FAN」では読者のみ なさんに、より充実した誌面を提 供するため、以下のアンケートを 実施しています。回答は必ず右の とじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかか ら抽選で21名様(各ソフト3名様) に今月号で紹介したソフト(プレ ゼントリスト参照)を差しあげて います。しめ切りは1月31日必着。 当選者の発表は3月7日発売の本 誌4月情報号の欄外で行います。

#### ■アンケート

動なたの持っているMSXは 次のどれですか。いずれかの番号 を〇でかこんでください。2台以 上持っている場合は数字の大きい ほうを答えてください。

**OMSX** 

@MSX2 @MSX2+ @MSXturboR(A1ST) SMSXturboR(A1GT)

2 今後、turboR(A1GT)を 買う予定はありますか(①で⑤以 外の人のみ答えてください)。 ①もうすぐ買う予定 回いずれ買いたいと思う

③ 次の周辺機器で持っているの はどれですか。持っているものに 全部〇をつけてください。

③買うつもりはない

①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスクドライブ(内蔵も含む) ③増設RAM(MEM-768) **④プリンタ** 

⑤データレコーダ(オーディオ用 で代用している場合を含む) ©アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ®マウス ®MIDI 楽器(音源モジュールも含む) ⑩どれも持っていない ①その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予 定がありますか。ハイ、イイエで 答えてください。あるとすればそ れは何ですか。3の番号で答えて ください。

MSXでやりたいことを次の なかから選んで、興味のある順に 4つまで番号で答えてください。 ①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑤ビジネス ◎学習 ⑩その他 6 表1のソフトのなかで次に買 おうと思っているものを1つだけ 番号で答えてください。

 表 1 のソフトのなかで本誌で 特集してほしいゲームを3つまで 番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あな たが実際に遊んでおもしろかった

ものを3つまで番号で答えてくだ さい。

9 今月号の記事(表2)のうち、 おもしろく読めた(または役にた った)記事を3つまで番号で答え てください

10 今月号の記事(表2)のうち読 んでつまらなかったものを含つま で番号で答えてください。

(表3)のうち、おもしろい(または 役にたった)内容を3つまで順に 答えてください。

12 今月号のスーパー付録ディス ク(表3)のうち、遊んで(見て)つ まらなかったものを順に3つまで 答えてください。

II あなたの持っているMSX2 2+ /turboR以外のパソコ ン、ゲーム機はどれですか。番号 に〇をつけてください。 ①ファミコン(スーパーファミコ ンも含む) ②メガドライブ(マークIIIも含む)

③PCエンジン ④PC88系 ⑤PC98系(PC-286も含む) @FM TOWNS @X68000 ⑤ゲームボーイ ⑤ゲームギア

⑩その他(具体的に記入) ①どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌 を表4のうちから3つまで番号で 答えてください。

15 今月号に掲載されたファンダ ムのプログラムのなかで気に入っ た順に3つ番号を書いてください。 ①くらやみの難い ②おならジャ ンプ ③SOLID ④Ω(オー ム) ⑤変態生物アメーバ ⑥槍 投げ100m のLEAD THE DOT @BRAILLE PO INTS 9トランペットの調べ ⑩UFO ⑪センタッキーアクシ ョン ⑫台風上陸 (3M. T. GO DDESS ゆどれも興味がない 6 今月号のFM音楽館の記事で

気に入った順に3つ番号を書いて ください。

①ヴァルアの祝宴 ②STAR SOLDIER @STAGE1 @Departure for Space ©C7 ◎デタラメヌエット ⑦ エジプトからのメッセージ 8雪 のローマ 9Step! ⑩どれも 興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88 /98などの他機種から、今後移植 してほしいと思うソフトがあった ら、その名前を1つだけ書いてく ださい。シリーズものはその何作 目かも明記してください。

#### プレゼントリスト 🔝

ほしいソフトの番号をアンケート回答 ハガキに記入してください(それぞれ のソフトの詳細は各掲載ページで)。

Na.	プレゼントソフト名	掲載ペー
	ロイヤルブラッド	4
2	幻影都市	12
3	戦国ソーサリアン(要「ソーサリアン」)・	18
4	スーパー 上海ドラゴンズアイ	106
5	2021SNOOKY /	108
6	舞	110
7	スーパープロコレ 2	78

#### 表2 今月の記事

#### Aln. 記事名

表紙

< FAN ATTACK > ロイヤルブラッド

< FAN ATTACK > 幻影都市

<FAN ATTACK>戦国ソーサリアン

十字軍 BASICビクニック

くファンダムンゲームプログラム

<ファンダム>ファンダムスクラム <ファンダム>マシン語の気持ち

<ファンダム>スーパービギナーズ遺座

FM音楽館

ゲーム制作遺座

記憶のラビリンス

今月のい - しょーくー情報

ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト

16

G M & V

パソ通天国 ほほ梅瘡のCGコンテスト

A V フォーラム

<FAN NEWS>スーパー上海ドラゴンズアイ

< FAN NEWS > 202 SNOOKY /

< FAN NEWS > 舞

ON SALE

COMING SOON

FAN CL P

#### **参**号 今月のスーパー付録ディスク

#### No コーナー名

オールディーズ「バイバニック」

ファンダムGAMES

ファンダム・サンプルプログラム

FM音楽館

AV7\*-54

ほほ梅麿のCGコンテスト

MSXView

パソ通天国

ゲーム十字軍

あてましょり

#### 表4 雑誌

MSXマガジン

テクノボリス

マイコンBASICマガジン

ログイン

ゲームボーイ

ファミリーコンピュータマガジン

(解)スーパーファミコン

その他のファミコン雑誌

月刊PCエンジン

メガドライフファン

どれも読んでいない

Nu ソフト名

I R-TYPE(アールタイプ)

着き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

アレスタ? 1-2

イースⅡ

4 - 7 III

維新の薬

伊忍道·打倒信長

ıα AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)

11 MSXV ew

F-Iスピリット

エメラルド・ドラゴン

SDスナッチャー

SDガンダム ガチャポン戦十つ 15

王家の谷・エルギーザの封印

カオスエンジェルズ

18 0 キャルシリーズ

19 キャンペーン版大戦略

ぎゅわんぶらあ自己中心派

銀河英雄伝説シリーズ

22 グラディウスシリーズ

23 1 グラフサウルス

クリムゾンシリーズ

教突ペナントレース 2 25

26 幻影都市

27 サーク

サーク11 サーク・ガゼルの塔

30 #+ F o

31 三国志 三国志日

33 ThEプロ野球激突ペナントレース

34 シュヴァルツシルトII

35 水.許伝

スナッチ

37 スーパー上海ドラゴンズアイ

38 スーパー大戦略

39 スーパーバトルスキンバニック

スペース・マンボウ 聖戦士ダンバイン

戦国ソーサリアン ソーサリアン 43

增設RAM(MEM 768) 44

大航 海時代 ディスクステーション各号

提督の決断

關神都市

ドラゴンクエストⅡ

ドラゴンクイズ

ドラゴン・ナイ 53

54 ドラゴン・ナイトⅡ

ドラゴンスレイヤー英雄伝説 55 56 2021SNOOKY /

58 信長の野望く全国版 > 59 信長の野望・戦国群雄伝

60 信長の野望・武将風雲録

62 パロディウス

63 ビーチアップ各号

64 ピーチアノプ総集編2(笑) 65 ViewCALC

66 ビラミッドソーサリアン 67 ピンクソックス各号 ファイナルファンタジー

69 ファンダムライブラリー各号

70 フォクンー2 314314

ブライ上巻 73 フリートコマンダー!]

74 ブリンセスメーカー

75 FRAY

77 魔導物語 1-2 3

78 M DIサウルス 79 μ·SIOS(ミュー・シオス)

ラスト・ハルマゲドン

81 3 2 × 1. - d. 82 ルーンマスター三国英傑伝

83 ロードス島戦記

雑誌名

コンプティーク

ボプコム

その他のパソコン雑誌

ヒッポンスーパー ファミコン通信

PC Engine FAN

∰ P C エンジン

●12月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

点がよく見えてくる、ような気がしませんか。ムに収録しているプログラムたちのアマチュア的美録ディスクにタダ同然で入っている昨今、ファンダ多少年代ものながら名作といわれた市販ゲームが付



PBRAILLE POINTS 35/50
PM. T. GODDESS 36/52
Pトランペットの調べ 38/56
Pおならジャンプ 39/55
P槍投げ100m 39/58
Pくらやみの戦い 40/59
P台風上陸 40/60
PSOLID 40/61
PΩ 41/62

※**P**はプログラム。それぞれ、遊び方・使い方のページと解説のページを示しています。

#### 点字と五十音を行き来する点訳ツール プレイル・ポインツ BRAILLE POINTS

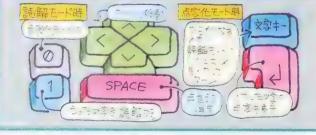


BRAILLF. FD2

MSX 2/2+ RAMBK \*ターボ日は標準モードで

by KANU-SAN'92 SOFT

▶解説は50ページ



日本語の五十音+数字を点訳するための簡易ツール。ただし、このツールで表示される点字は、裏返しになっている(打つときは裏から打つため)。ふつうに見た点字一覧表と点字の規則については51ページにくわしい。

#### ■読解モード(点字→かな)

黄色いカーソルを動かしてスペースキーで点をセットし、1キーを押すとその点字に対応する文字が「WORD:」の右に表示される。対応する文字がない場合はなにも表示されない。

#### ■点訳モード(かな→点字)

読解モードでロキーを押すと 点訳モードになる。「WOR



□?」と聞いてくるので、ひらがな、または数字(カタカナは不可)を入れると、その文字に対応

した点字が表示される。読解モードにもどるには「\*」を入力してリターンキー。 (山島)





●こういうふうに点を打ては 1 になるというわけ \* 活動モートになる

35

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

に切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。GDーフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「!」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準HGDーフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「!」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードで追んでください。

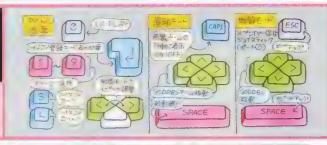
# 女神の戦いから新しいなにかがはじまる

画]2面

MSX 2/2+ RAM32K ※ターボ日は高速モードで

hv 給木"F君"朝夫

▶解説は52ページ



# 1991 EH6 PRESENTS CREATED BY TOHOO SUZUKT ADVICED BY IKUSHI TOGO SATOSHI HIRUTA MAIT= 400 RETURN:LOOK BOARD 5:5AVE L=LOAD

◎タ11ル画面。遺跡の番号を選ぶ。カーソルキー左右 ´ヤヤスタトセー」 フィピー 1 を 品値 にきる



○全部,様 が そ 下カ Elar W. Et It. たれか した 5攻撃 サかりまかる

ゲームの考え方、ジャンルは さまざまだが、ある見方でわけ れば次の2つになる。

①説明のいらないゲーム

②くわしい説明の必要なゲーム この「M. T. GODDESS」 は、世界中のすべての人にとっ て②だろう。

ゲームを遊ぶにあたって覚え る必要のあることが多いという のも理由の1つだが、それ以上 にこの作品の持つゲーム性が前 代未聞だからである。ただ、お そらくは、この作品が指し示す



方向はコンピュータゲームの1 つの潮流となるだろう(予感)。

この作品では、独立した人格 を持つかのようなコンピュータ キャラと「協力して」戦う。この ことが、この作品をとっつきに くくしているようだが、最初つ まらなくても、あきらめずに何 度かやってみてほしい。新しい 楽しみのためには、当初、多少 の苦労がつきものなのだ。

#### ゲームの目的

プレイヤーは、GODDES Sチームの主要キャラとして行 動し、敵チームと戦いながら、 遺跡のなかに散らばる8つの宝 玉をすべて集めるのが目的。

#### チーム

1チームは1~7人で構成さ



○敵は視界内に入ってくると近づいてくる (自分からは攻撃できない)



神、神官、妖精、プレイヤーは女神のみ操作できる



ドでのプレイヤー側のキャラ、左端から女 〇点:モードでGODDESSチームを表 示するときのキャラクタ



Qは、\*\* 1 ルボーム・トモ、 左袖たら神、神 Q地、t 官、計構工順工 基本的、上土品樣

れ、各キャラクタは「体力上限」

「体力」「攻撃力」の3つのパラメ

一夕を持つ。ただし、表示され

るのは「体力上限」(各キャラク

夕の下に表示)と「評価点」(画面

右上に「E:」で表示)のみ。評価

点は、構成員の能力値から計算 され、チーム全体の強さの目安

プレイヤーの属するGODD

ESSチームは、①女神のコマ

(攻撃力2、体力上限20)=1つ、

②神官のコマ(攻撃力2、体力上

限15)=2つ、が初期値になって

いる。このほかに戦闘中に③妖

精のコマ(攻撃力1、体力上限

15)を仲間にすることができる

が、メンバーがフ人いるときは

それ以上仲間を増やすことがで

となる。



て表示されるキャラが違う

きない。

#### 遺跡の選択

タイトル画面で数字キーを押 して遺跡を選ぶ。

1=トレーニングステージ1 (宝玉3個、敵4チーム)

2=トレーニングステージ2 (宝玉5個、敵8チーム)

3~9=ステージ3~9

(宝玉8個、敵16チーム) 選ぶと、遺跡を作るあいだし ばらく待ち、ゲームがはじまる。

#### 遺跡モード

1ターンの移動力はそのチー



G遺跡

たなかに著 ちている。取ると 全員の体力、日間値 カーあかる



○ 4.5 中は・一丁 ご恵直になったら ノンビリしてはいられない



On 海 。



# RELICS湯マップ

戦闘モードで勝ったときに表示されるマップ。マップ中、4色の四角で次のものを示している。

- ・白い四角=宝玉
- ・緑色の四角=葉
- 赤い四角=敵チーム
- ・黄色い四角=自分の現在位置
- また、遺跡1は1本道だ。

#### RELICSS



ムの評価点の20分の1(100なら5)。この移動力の範囲内でマップを移動し、とちゅうでとまりたければスペースキーを押す。また、敵が宝玉を持っていくこともあるので、戦って取り返すためにも注意が必要。

#### 戦闘モード

敵に接触されると戦闘モードに入る。アクションゲームで、攻撃方法は体当たりのみ。どちらかの全滅で終了する。

戦場の右端の列は自陣で、ここにいるあいだ体力が 1 ずつ回復。ただし、攻撃を受けると逆にダメージは2倍になる。これは敵チームもおなじ事情。

緑色の箱を取ると妖精が出てきて仲間になる(ただしすでに7人いるとだめ)。

ダメージを受け、体力が4分の1以下になると「C」のマークがついて危険を知らせる。

このモードで相手のコマを倒すたびに、そのコマの体力上限が1ずつあがっていく。

このモードで操作できるのは、 女神のコマだけで、あとはGO



◆ 右端がなけ物が、が順地、左端があり連地で、
それぞれの戦い場所になりやすい。



DDESSチームも含めて、すべてコンピュータが操作する。

#### その他

タイトル画面で ① キーを押す と、戦闘モードで対戦ゲームが 楽しめる。先に ③勝の差をつけ たほうの勝利。

タイトル画面でリターンキー を押すと、各遺跡ごとのハイス コアが表示される。もう一度リ ターンキーでもとにもどる。

このゲームは、何度もやって 最良のコースを探していくゲー ムなのだそうだが、とりあえず は、この戦闘モードで敵に勝て るようになるというのが、第一 の目標になるだろう。 (山島)



**○**性、トート、は、由、 。 、 、 、 、 、 1 5.5。 てむずかしいが、そこが新しい

#### RELICS3



#### RELICS4



#### JELIOS 5



#### RELICS6



#### RFLICS7



#### RELICSE



#### RELIGSO

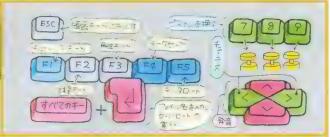


# あこがれのトランペットシミュレータートランペットの調べ



MSX12+以降 by MIJINKO-SOFT

▶解説は56ページ



RUNすると、画面にはまるでショーウインドウに飾ってあるかのごとく、きれいなトランペットが表示される。これは、トランペットを持っていないんだけど吹きたい、または持っているんだけど近所迷惑で吹けない人にはもってこいな、トランペットシミュレータなのだ。

トランペットは、金管楽器の 代表的なもので、吹き口を吹い て管内の空気を振動させ、音を 出す。この作品で管内に空気を 送りこむのはカーソルキーだ。

また、スティック関数の値が 大きくなるにつれ、トランペットの音は高音になる。スティック関数の値が () (なにもカーソルキーを押してないとき)は音が出ない。このカーソルキーと、ピストンの組み合わせで演奏することができるわけだ。

RUNした最初は練習モードになっているので、ここで思う存分練習すべし。ほかにもいろんなモードがついている。

#### ・チューニングモード

画面で点滅している部分を左に 移動させると、音が高音になり、 右に移動させると低音になる

・録音モード





○ 」が指すいて、カーソルコートを押せは下の音



●この指使いで、カーソルキー斜め右上を押せばレの音



●この指使いで、カーソルキー斜め右上を押せばこの音

このモードが実行されたときから演奏をすべて録音する。録音時間は標準モードで約5分、高速モードでは約1分45秒。途中で録音を中断することもできる。 再び録音すると、前に録音していたものは消されてしまう

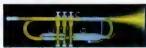
#### ・再生モード

録音したものを再生する。再生 時間いっぱいになるか、演奏が 終わると自動的に練習モードに なる

・**データのセーブ、ロード** データをセーブ、ロードする際

#### チューニングもできる





○点減している部分を左いっぱいにもっていくと高音になる

のファイル名は英文字か数字で 拡張子は不要。標準モードでセ ーブしたものを高速モードで再

#### 書とキー操作の対応表

D 0 RBUB.	実育 C	жај	eg c	, she	9 -		_	X	110	. 1.	_	_	νØ	7710
ΕĦ	٤		7 8	3 9										
3	F	1.	7	9										
0.2	F =	1	8	3 9										
A	G		٠ 8											
B .	G =		Ţ											
В	A		8											
C中央	B >	^												
0 =	В		1.8	3 9										
D	(中央	1	7	9										
Ε,	C =		8	3 9										
E	D		7 8											
£	E>		7											
FS	Ε		8			7	8	9						
G	F				,	3		9						
G =	F =	] -	8	3 9										
Á	G	1 .	7.8											
B >	G =		7			7	8	9						
B	A		8			1		9			8	9		
000,	Вь													
C =	В		7 8			7	8	9					, ,	
D	005.0		1			7		9					1	
E o	0 =		8				8	9						
9	D					7	8			7	8	9		
ķ.	E o		7			7		9						
F =	E		8				8	9		7	8	9		
G	F					7	8			7		9		
G =	F#		7				8	9		7	8	9		
A	G		8			7	8		1	7		9		
8 ,	G =					7					8	9		
В	A		8			7	8							
C - 41	Въ					7								
0 =	В		8											
D	CEAN													

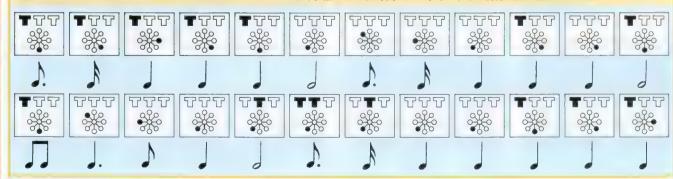
◆同時に押すキ―の項目では、一つの音に 対 、、・くつかのキー操作もあることもあ る。この表を見て、みんながこのトランペットを吹きこなせるように練習してほしい

生したり、またはその逆をした 場合、演奏の速度が変わる

(ちえ熱)

#### 『星条旗よ永遠なれ』を吹こう/

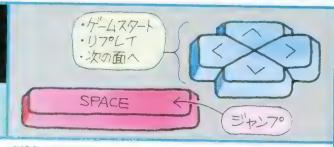
アメリカ国歌としてあまりにも有名な『星条旗よ永遠なれ』の最初の8小節を演奏してみよう。黒いところが押すキーだ。また、下の音符が長さを表している。



ギャグマンガみたいに、おならで飛ぶ らならジャンプ

MSX 2/2+ VRAM64K \*ターボ日は標準モードで by TACOM

▶解説は55ページ





作者の手紙に書いてあった游 び方を引用してみる。「スペース でへをだしてとベ// カーソル でスタート」。これだけ。でも、 これで十分わかる。そこがこの ゲームのいいところ。

RUNすると画面左下にけつ が登場。これを操作して、画面 の緑色のところまでたどり着け ばステージクリア。スペースキ 一を押してるあいだは、おなら がたまり、キーを放すとたまっ たおならが放出されてジャンプ (右に向かって放物運動)する。 おならをたくさんためれば大ジ ヤンプするぞ。青い丸の障害物

や画面の上、下、右の壁に衝突 するとゲームオーバーとなりス コアが表示される。またクリア すると障害物が2個ずつ増えて 11<0

クリアしたときの画面を見る と、おならの軌跡が夜景みたい で、なかなかきれい。(ちえ熱)



おならをためはじめる

出するぞ

跡を残し、大ジャンプだ



**⊕**ヒョン、ヒョン、シャンフしてきてコー ルは目前



◆あたり方が悪いと、このようにゴールを すりぬけ、ゲームオーバーになる

# オレが世界記録を抜いてやるぜ/



**MSX 2/2+ VRAM64K** \*\*ターボ日は標準モートで

by Cock-M ▶解説は58ページ

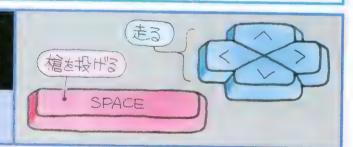
今月の編集部ハマリゲーム。 陸上競技のやり投げをゲームに したもの。

カーソルキーをハイパー方式 でたたくと、槍を投げるキャラ クタが画面左端から走りだし、 もっとたたくと加速がつく。D mラインを越えるとファールに なるので、IMラインを越える 前に槍を投げる。このとき、右 上にある角度メーターの目盛り の位置で槍の飛んでいく角度が 決まる。目盛りがいちばん明る くなったときが、槍を投げるの にベストな角度というわけ。投 げた槍は地面に突き刺さり、飛 んだ距離が表示される。



- 対域 当シャックーを見く、走 りだすタイミンクをさぐれ

要は「走りだすタイミング」で ある。あとはせいいっぱい助走 ろで投げる。運よくベストな角 度で投げられれば100mを超え ることも可能だ。ちなみに、古 い槍投げの世界記録はウベ・ホ ーン(独)の104.80mだ。(ちえ熱)





助走が大切

○今た/ カチャカテャカチャ Omラインが近ついてきた。

Oct / vistation て槍を投げたもっちょうとでファールだ



【ここだけの話】陸上競技の槍投けは1986年4月に新しい槍投げに変わった、従来の槍では飛距離が出過ぎてしまい、競技場からはみだしてしまう恐れがあるため、"飛距離が出ない槍"を使 う槍投げになったのだ。この新しい槍を使う前の世界記録が、上の本文中に書いてあるもの。ちなみに今の世界記録は96m96である (1991年8月26日付報知新聞より)

ほら、目を閉じてプレイしてごらん



MSX 2/2+ RAM8K ※ターボ Pは標準モードで by KPC

▶解説は59ページ

司令官から敵基地への単独突 撃をいい渡された兵士が主人公。 画面は暗闇なので真っ黒。最 初にサイレンが鳴り、敵基地に 向かって進む自分の足音が聞こ える。そして敵と遭遇。機関銃、 戦車、手榴弾のどれかで攻撃し てくる音が聞こえる。その攻撃

をかわすと、また走りはじめ、 また敵と遭遇する。ある程度走 ると敵基地にたどりつき、敵基 地を爆破して(画面が黄色くな る)終わり。また、カーソルキー を押したままにしていると、進 んでいないことになっているぞ。 (ちえ熱)





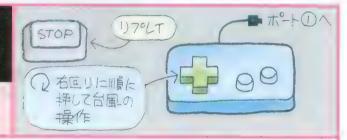
## を操作して日本を破壊する異色作/

画

MSX 2/2+ RAM8K \*タ ボロは標準モードで

by 撃退サミー

▶解説は60ページ





日本に上陸させる。上陸したときはうれしい

●2回目の上陸を試みようとしたところ失 敗。ゲーム終了後、スコアが表示される

RUNすると日本列島が表示 される。画面には表示されてい ないが、沖縄諸島あたりに台風 が登場、北上中である。キミは 台風を操作して日本に上陸させ、 どのくらい被害をあげられるか を目標とし、遊ぶゲームだ。

懸命に十字ボタンをグリグリ

押していると、台風の進行方向 が進路に対し、右に45度ずつ変 わっていく。そうして、台風を 見事、日本に上陸させるとバリ バリと日本を破壊する。ううん、 不健全な気もするがなんか快感。 台風が画面の外にでてしまうと ゲーム終了。 (ちえ熱)

#### トのかけらに、触れてみよう -立体表示~ ツッド

MSX 2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

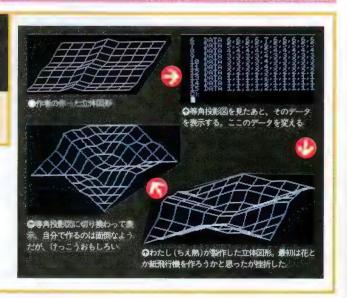
by 奥田隆弘

▶解説は61ページ

RUNするとワイヤーフレー ムで作った立体を表示する。な にかキーを押すと、今度はその 立体を等角投影図にしたものを 表示する。また、なにかキーを 押すと、最初に表示した立体の データを表示して終わる。デー 夕は線と線が交わるところの高

さとなっている。

これは見ているだけじゃつま らないから、なにか自分で作っ てみよう。データの個数を変え たり、極端な数値を入れたりす るとエラーになるので注意。デ ータを入力したらRUNして自 作した図形を見よう。(ちえ熱)





#### インドの山奥で修行しているみたい





MSX 2/2+ RAM8K \*ターボ日は標準モ トで

hv 坂本伸幸

▶解説は62ページ

床の中央に黄色い部分がある。 そこの上の空間に、あぐらをか いたような主人公がいくと、上 昇気流が働いているのか、神秘 の力なのか、修行の成果なのか、 主人公は宙に浮いていく。

そうやって、宙に浮いたり落 下したり、壁や床にぶつかって

はねかえったりして制限時間内 にすべての「Ω」を取るとクリア。 クリアすると「Ω」の数が ] 増え る。レベルは日まであがり、あ とはレベル日のくりかえし。

また、主人公の移動スピード が速すぎると、「Ω」が取れない こともあるよ。 (ちえ熱)









○制水時間と小精質 あと41点た

未確認飛行物をマウスを使って撃退する

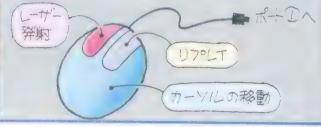


MSX 2/2+ VRAM64K

※ターボPは標準モードで

by ひろ

▶解説は63ページ







マウスで操作するのは、画面 中央にあるレーザー発射装置の 照準の役割をするカーソル。レ ーザーを発射すると画面中央に あるレーザー発射装置からレー ザーがカーソルめがけて発射さ れるので、UFOにカーソルを 重ねてレーザーを発射しろ。U

FOに命中させるとエネルギー は減らないが、はずすと減り、 エネルギーがなくなるとゲーム オーバーだ。

UFOを見たことはないが、 NTVふうのUFOらしい動き をしているので落としがいがあ るぞ。 (ちえ熱)

# 舞台となるのはぐるぐる回る洗濯機のなか

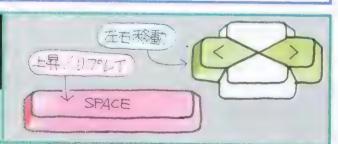


MSX 2/2+ RAM8K ※ターボ月は標準モードで

by 三木一 ▶解説は64ページ

おもわず笑ってしまうシチュ エーションをもつゲームだ。こ こは洗濯機のなか。キミは酵素 となって水のなかを泳ぎまわり、 緑色した油汚れをつかまえて、 油汚れを分解しなくてはならな い。しかし、回転する洗濯機の ふちや、中心から遠い水流の部

分にあたってしまうと、画面上 にある得点をあらわす白い四角 が32ドット左に移動する。いち ばん左端まで行ってしまうとゲ ームオーバーだ。また、油汚れ をつかまえると白い四角は右に 16ドット移動し、右端まで行け ばクリアだ。 (ちえ熱)





○じっと見ていると目が回りそうだ



○なら り 出っれを捕まえた

# 事にドットをゴールまで運びましょう



M5X 2/2+ VRAM64K

by KO-1

※ターホ日は標準モートで

▶解説は65ページ

黄色い道にそって移動する青 いドットをゴールまで無事たど り着かせる、作者いわく「チクタ クバンバンをヒントに作ってみ ました」ゲームである。

まずは1から3のなかからレ ベルを選択。数字が大きいほど ドットの移動スピードが速くて むずかしい。作者いわく「レベル 3は、慣れて運がよければクリ アできます」だ。レベルを決める と画面にII×9に並んだパネ ル+ゴールの赤いパネルが表示 され、左上のパネルからドット の移動がはじまる。ドットが道 からはずれてしまうとゲームオ ーバー。そうならないように、

パネルとパネルを入れ替えて、 道を作ってやるのだ。最初に交 換元のパネル、次に交換先のパ ネルにカーソルを持っていって

スペースキーを押せばパネルが 入れ替わる。ドットが移動中の パネルだって入れ替えられる点 がおもしろい。そして、右下に

SPACE

あるゴールまでドットがたどり つくとゲーム終了。ゴールまで 来るのにかかった時間が表示さ れる。 (ちえ熱)

・ハマネルチェンラ

·1)70/T

"汉叛

移動



アメーバと対決/ キミは逃げまどうだけ

画

MSX 2/2+ RAM8K \*\*ターボ日は標準モードで

by TM SOFT

▶解説は66ページ

【アメーバ】(amoeba)原生動 物・偽足虫類・アメーバ科の一 属。最もよく知られた原生動物 の一群。属名はギリシア語 amoibe(変化)に由来。体表に 被殻構造物はまったくなく、体 表から舌状、指状、膜状などの 偽足を出し入れさせて体形を変

······というアメーバが、ここで は増殖する敵キャラとして登場。 どうやらこのゲームの主人公 はアメーバのエサらしい。そし てキミは、そんな主人公を操作 してアメーバに食べられないよ

SPACE うに逃げるのだ。アメーバより 主人公のほうが足が速いので最 初のうちはラクラク逃げられる が、一定時間たつとアメーバは

主人公8方向移動

に1匹だけ。残りの動かないで 止まってるアメーバは、追って いるアメーバより自分のほうが 主人公に近くなると、追う役を 分裂して、1匹ずつ増えていく バトンタッチされて動きだすの (最高31匹)。しかし、アメーバ だ。そして、いつかつかまりゲ は増殖しても追ってくるのは常 ームオーバー。スコアは逃げの びた時間による。



しかいないのでラクラク逃げられる



するときがきた



◎と四に増えたアメーバ ◎レラニ、直 て、るご





(ちえ熱)

だんだん逃げにくくなる メーバから逃げる主人公 タッチされて、ピンチ ろする 夏 いれるてきへい 1











#### 短期間で、ベーシックが身につく! 上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが「あれよあれよ」というまに身につくパソコン講座。 300種類のレッスンをひとつひとつこなしていくうちに、いつのまにかヒットポイントが上がっていくようなもの。ベーシックはもちろん、プログラムの設計やグラフィックもクリアーできるんだ。

MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。



#### 目次

レボート	ちえ熱の選考会レポート44①
7	あしたは晴れだ!・・・・・・・・45.2
	マシン語の気持ち・・・・・ 47.3
	スーパービキナーズ講座 484
	BRAILLE POINTS 505
	M T. GODDESS526
	おならジャンプ・・・・・ 55.7
SEE THE	トランベットの調べ・・・・56.8
1 Sept. 1 Sept. 1	槍投げ100m・・・- 58 9
	くらやみの戦し
	台風上陸
Mark The same	SOLID
	0112
	0213
	1 - 5 - 1 1
HEAT TO THE REAL PROPERTY.	OT()
押脱	THE STATE OF THE S
1 1/12 P	レケート番号です アルコリズム甲子園は休載です

12月号での付録ディスク予報は、しだい に晴れに向かう予想だったが、その予想 はいかに? あしたは晴れだ!を読め。

#### ちえ熱の選考会レポート

ファンダムではなぜ、1画面 という短いプログラムを求めて いるのか? それは、短いから 打ちこむのに手間がかからない というメリットとともに、1画 面という制約のなかで作品を作 ることそれ自体をゲーム感覚で 楽しもうというのがねらいだっ た。そのためにいろいろなくふ うやアイデアも生まれた。

しかし、ここにきて付録ディ スクにファンダムがすべて収録 され、打ちこむ必要がなくなっ た。打ちこむ必要がないのだか らなにも短いプログラムにこだ わらくてもいいのではないか、 1画面タイプ、N画面タイプ、 などの枠組みを廃止してもいい のではないかというのがファン ダムの現時点の考えである。

しかし、「短いプログラムで、 こんなゲームが/」と思わせる ことができる 1 画面タイプの作 品がわたしは好きだし、やっぱ りファンダムの主流であり、源 流だと思う。

さて、今月の選考会のレポー トをするまえに報告することが ある。それは、今月からファン ダム班に新人が入ったことだ。 新人のペンネームは「がまこ」。 大学3年生だ。趣味は「オカリナ を川原に行って吹くこと」。ちょ っと変わったヤツだが、見た目 はふつうそのもの。今月は、が まこに1画面タイプの第1次選 考をしてもらった。

今月のおしかった作品は松田 直人クンの「S. C.」(Shooting Catcherの略)だ。熊の ぬいぐるみが横に移動していく のをクレーンを使って取るとい う、ゲームセンターによくある UFOキャッチャーをシューテ ィングゲームふうにしたもの。

シューティングふうにしない で、ぬいぐるみをいっぱい置い て、3D表示のリアルなUFO キャッチャー・シミュレーショ ンにすればよかったかも。

#### 採用までもうちょっと、ガンバレ!



きない マラドさまげん 30、が障害。相称が走る。 フタラなも 一スを調整するできます。 · 10年1月天 · ろいか、傾害かなさなか飛び越れない



れをトーナメントで戦わせる「Fighting Her is すっちょ と戦闘シーンをかれば ってほしかった

#### The Palace of Monsters

のせちゃえ、いれちゃえ

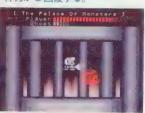
MSX 2+以降 by ひろ 12月号に掲載された『キック・バ

トル」(作者はひろ)とほとんどおな じゲームシステムだったため、正 規のファンダムでは採用されなか った。しかし、遊んでみるとけっ こうおもしろいし、画面もきれい。 ディスクの容量も余っていたこと だし、わたしの独断で、入れてし まいました。

#### ■操作方法

ジョイスティック(ポート1)で 操作する。タイトル画面でAボタ ンを押せばゲームスタート。プレ イ時ではAボタンはジャンプ、B ボタンで剣を突き出す。スティッ クの左右で主人公の左右移動だ。 遊びが方

て、侍女とお姫様を助けだすアク ションゲームだ。各ステージのボ ス+7種類のザコキャラと1対1 で戦う。敵に剣を突き刺して攻撃 する、ダメージ制のたたかいであ る。また、ボスを倒すと侍女が登 場してくるので、侍女にさわると 体力が5回復する。



全部で5ステージをクリアし ちは な マクメースをは ( ) 4

#### 今月の選考会に出品された作品

1	1 画面タイプ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
ı	くらやみの戦い	北川航(KPC)
	ガッツスライム	北川航(KPC)
	S C	松田直人
1	台風上陸	三浦伸之(撃退サミー)
	おならジャンプ	窪田大輔(TACOM)
	3000m障害	三木一
1	OVER COME	柴原洋紀(H's SOFT)
	度胸だめしや!!	伊藤辰
	Planet landing	(組入自己 ) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (
	SOLID	奥田隆弘
ł	Ω	坂本伸幸
ı	T'z	棚所幸
ı	変態生物アメーバ	益山知也(TM SOFT)
l	N画面タイプ	
l	槍投(†100m	岡部光生(Cock-M)
ĺ	LEAD THE DOT	後藤孝一(KO-1)
l	BRAILLE POINT	鹿糖秀行 (KANU-SAN' 92 SOFT)
l	トランペットの調べ	岸間航 (MIJINKO-SOFT)
ı	UFO	佐藤宏行(ひろ)
	センタッキー アクション	三木一
	10画面タイプ	
	The Palace Of Monster	
	フリープログラム	
	M.T.GODDESS	鈴木朝夫 (鈴木 "E君"朝夫)
	Fighting Heroes	新原雅司 (DC SOFT)。

今月のテーマは「付録ディスクでやりたいほーだい」

12月情報号でのテーマだった「付 録ディスクにいーたいほーだい」に 続く第2弾。「付録ディスクでやり たいほーだい」をテーマにみんなの 意見を紹介していくよ。

やっぱり、DSのようにソフト のデモなんかがほしい。究極はソ ーサリアンのシナリオを入れる! これがいちばんいいなぁー(持って いない人には悪いけど)。=大阪府・ 久来井邦貴(14歳)

おっと、いきなり突拍子もない 意見だ。ソーサリアンのシナリオ を入れるだってえー。そりゃ、ち よっと無理な意見だよ。しかし、 こういう企画は読むだけでもなん かワクワクさせるよ。ひょっとし てファルコムさんやブラザーさん に頼めばもしかして……

Mファンにディスクが付くなん て革命的です。でもなにをすれば いいのかわからないんじゃいけな い。そこで、CGツールなんてど うでしょう。CGツールを持って いない人って結構多いと思うんで す。たしかにパナソニックなんか の機種についてるツールなんかを 持っている人は多いと思いますが、 あれはSCREEN8を使ってる でしょ。やっぱりSCREEN7 のきれいな画面で絵を書きたいよ ね。もし、これが実現したらCG コンテストもにぎやかになるんじ ゃない?=岐阜県・いそち(?歳) うーん、どこからCGツールを 持ってくればいいのだ? ファン

ルなら、付録ディスクに入るかも Later

付録ディスクのバックアップを とりたい、という人のためにディ スクの中に自己バックアッププロ グラムを入れてみてはどうでしょ うか。マシン語を使い、VRAM をデータのバッファに使えば一度 に100キロバイト以上が読み書きで きて、ディスクの入れ換えも少な くて済むと思います。

ファンダムプログラムを改造し たものを入れる。例えば、『Fighting Soccer」で自分のチームを8 チームの中から自由に選択できる ようにしたり、『PSY.S』でプラン ニング方式をやめて、1 ターンご とに命令を入力するように変える など。=京都府・岡本治(17歳)

自己バックアッププログラムは おもしろいアイデアだ。さっそく 検討してみよう。また、今月は 『REMOTE TOWN』をマウス で操作できるプログラムが「オマケ」 に入っているよ。

メニュー選択画面にBGMをつ けてほしい。初期のDSと今のD Sを比較してもらえばわかるが、 メニュー画面でBGMがあるかな いかでは全然感じが違う。たとえ 毎月同じ曲になってもいいから、 BGMをつけるべきだ。=兵庫県・ 松丸武(14歳)

たしかに、メニュー画面にBG Mがないのはさみしい。ただ、そ うなると動かない機種が出てくる おそれもあって……。

「せっかくMSX・DOSが入っ てんなら、活用しようぜ!」ってこ とです。11月情報号では、『あーぱー みゃあどつく」とか『空を見る気持 ち」なんかを別のディスクにコピー するようになってたけど、BAS I Cでするか!? 死ぬほどディス クを入れ換えさせられました。バッ チファイルとかを使ってDOSに やらせれば数回で済むのに……。 =広島県・ガク・コウメイ(16歳)

もっともな御意見です。これか らは、DOSを使ったファイルの コピーはもちろん、他にもDOS を使っての楽しいことを考えてい くよ。

自分の意見としてはやっぱりグ ラフィックタイトル、グラフィッ クコンテンツは廃止してほしい(コ ンテンツは本当にかんたんにして 欲しい)。いくら外見がよくても内 容がだめなら、もともこもありま せん。編集部はゲームソフトウェ アみたいにするぞという気持ちは わかります。けれども、グラフィ ックはたくさんディスクメモリを 使うし、ディスクアクセスも長い。 それにあんまり意味がありません。 そのぶん内容をもっとよくするべ きです。=埼玉県・KEYSiDE (16歳)

うーん、たしかにアクセスする のに時間がかかったり、表示され るまで待たされるのをなんとかし ようと、編集部でも考えてはいる が、今は各メニューを実行し、そ こからリセットせずにメニュー画 面にもどれるようにするシステム 作りのほうを考えている。

■テープユーザーにいいたい 「付録ディスクでやりたいほーだ い」の意見にまじって、テープユー

ザーに対しての意見も一緒に届い てきたので紹介してみる。

12月号に出ていた波路出右酢之 介さん。たしかにあなたのいいた いことはよくわかるつもりです。 MSX1、テープユーザーの人達 には、たしかにホコリかもしれま せん。ですが付録ディスクが使用 できるMSX2以上のユーザーは 全MSXユーザーの90パーセント 以上もいるのです。まあ、その中 にもディスクに反対する、MSX 2ユーザーもいると思いますが、 それでも、ぼくは賛成のほうが多 いと思います。三沖縄県・内間直哉 (?歳)

12月号でMファンのいっている ことが、2年前とちがうという意 見があったけど、2年もたてば、 変わってあたり前のはず。ディス クをつけた以上かんたんにはやめ られない。値段に関しては980円な ら安いほうだと思う。二滋賀県・浜 田健大郎(16歳)

これらの意見に対するテープユ ーザーの意見を求めます。

#### ■4月号のテーマは?

この原稿を書いている時期(11月 25日)に日ゲームのソフトメーカー の社長等がわいせつ文書図画頒布 (販売目的所持)で逮捕されるとい う事件が起こった。そこで 4月号 の「あしたは晴れだ!」のテーマは 「Hゲームにちょっとひとこと」に しようと思う。「Hゲームだって立 派なゲームじゃないか!」とか、「取 り締まって当然」、など、Hゲーム にいいたいことやこの事件に対す る感想などをみんなから募集する ぞ。ファンダムからははずれるが いいじゃないか!

(ちえ熱)

#### スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コー ナーでハガキなどによる投稿を募 集している。

ダムでむかし掲載されたCGツー

- ●質問箱=読者から寄せられた 質問にお答えしている。プログラ ムがうまく動かないときや、知り たいテクニックがあるときなど、 広く質問を受け付けている。質問 にはファンダム班でお答えする。
- ●情報箱=掲載プログラムの改 造法やウラ技、バグ情報、読者へ のメッセージなどを募集。掲載者 にはMファン特製テレカを贈呈。
- ●1行プログラム=そのものず ばり、たった1行のリストででき たプログラム。ゲーム、ツール、 CGなんでもOK。こちらも掲載 者にはMファン特製テレカを贈呈。
- ●あしたは晴れだ/=4月情報 号のテーマ「Hゲームにちょっとひ とこと」について、みんなの意見を 大募集している(しめ切りは1月末 日)。また、「あしたは晴れだ!」の テーマも同時に募集。疑問に思っ ていることや、いろんな人の意見 を聴いてみたいことなどを、ハガ キに書いてきてほしい。意見とテ ーマの採用者には記念品を贈与す

あて先は、Mファン編集部「ファ ンダムスクラム・〇〇〇」係まで(〇 〇〇に各コーナー名を入れる)。住 所・氏名・年令・電話番号も忘れ ずに。アンケートハガキのメッセ ージ欄でもOK。ただし、コーナ 一名を明記すること!

#### ファンダムアンケート大量

「今月のファンダムでためになっ た2色記事のベスト3」を書いたア ンケートハガキを大募集。下のハ ガキの書きかたをよく見てね。ま た、「あしたは晴れだ!」の今月の テーマに対する意見も書いてくれ るとうれしい。しめ切りは1月末 日。抽選で10名にオリジナルグッ ズをプレゼントするよ。

■ファンダムアンケート集計結果 それでは、12月号の集計結果を 発表しよう。3位は『タコ&イ カ」、2位は「熊王」、1位は「あし たは晴れだ!」でした。

■ハガキの書きかた



【12月号ファンダムアンケート当選者発表】〈福島県〉栗原和弘〈東京都〉村賴昭一〈神奈川県〉立川真治〈新潟県〉水落博英《岐阜県〉加藤俊之〈愛知県〉佐波健太郎〈滋賀県〉浜田健太郎 〈京都府〉金田茂樹〈大阪府〉中江隆博〈兵庫県〉松丸武

#### A1GTの実用性を教えて

旧ターボRを購入するか 否かで親と口論したが、 「MSXだと将来役に立たない。も っと実用性のあるPC98なんかを 買え」と親にいわれた。これに反論 をしてA1GTを購入したいの で、実用性のある利用法をできる だけ多く教えてください。

熊本県・佐藤崇樹(14歳)

1991年12月情報号に掲載 されたA1GTの記事を 読むと、AIGTとはIMIDI 機能が搭載されている②MSXV iewが標準装備されている。3R AMが512キロバイトになったこと が特長としてあげてあった。そこ で、「実用性のある利用法」をあげ

るなら、MIDI機能を使って音 楽を演奏したり、作曲したりでき、 また、プログラムを勉強してゲー ムを作ったり……。

しかし、そもそも、「実用」とい うやつは、実際に用いて役に立つ ものであって、そんな利用法を並 べるより、崇樹クンがどんな目的 でパソコンを使いたいのかハッキ リさせたほうがいいと思うし、パ ソコンにさわっているうちにさま ざまな利用法が見えてくると思う。 ただ、「MSXだと将来役にたたな い」という偏見は否定しておきた い。コンピュータの基本のほとん どすべてが、MSXでは、手軽に、 安価に用意され、しかもわかりや すくなっているのだから。

#### 1行プログラム ぎゃあ//しーザーだ/// by タコチュー

ひさしぶりの1行プログラムだ。 ればリプレイとなる。 緑色の四角(BOXバイパー)を 操作して、左から飛んでくるレー ザーをよける『ぎゃあ!! レーザー だ!! / 」はタコチュー (富山県・13 歳)の作品。

BOXバイパーはスペースキー を押すと上昇し、はなすと下降す る動きしかできない。上下の青い バリアにふれるかレーザーに当た るとゲームオーバー。レーザーを よけた回数がスコアになるぞ。ス コアが表示されたときにRUNす

一度に数本のレーザーが飛んで くるのに迫力を感じる。



に移動してかわすのがベスト

1 SCREEN3.1:COLOR15.1.5:FORI=0T01:FORA=0T03:L(A)=INT(RND(1)+
23):NEXT:FORX=0T02:0STEP70:CLS:Y=Y+1+STRIG(0)+2:PSET1220-Y+0
.3:FORA=0T03:LINE(X,L(A)+0)-(X+69,L(A)+0).7:NEXT:IFY:00RY:2
30RP0INT(220,Y+0)=TTHENSCREEN0:PRINT"SCORET:SELSENEXT:I=0:S=

#### 1行プログラム ワクワクゲーム

by 浜崖雄

慎重な操作が必要で、短気なヤ ツにむかない浜岸雄クン(福井 県・17歳)の『ワクワクゲーム』だ。

RUNすると画面左上に赤い枠 と、その中に水色の点(自機)があ らわれる。赤い枠は左右にゆれな がら、下に降りていく。その赤い 枠からはみでないように(ぶつから ないように)スペースキーを押して 自機を下に移動させて、見事いち ばん下まで移動させればクリアだ。 スペースキーを長く押すと自機が 加速される。そこがこのゲームを おもしろくしている。

リスト中の「■」はカーソルキャ ラクタです。KEY1, CHR \$(255)を実行してF1キーで 打ちこんでください。



ー、あぶない、あぶない

1 COLOR7.1:SCREEN2.3:SPRITE\$(0)="#"+STFING\$(14.128)+"#7"+STR INO\$(14.8)+"7":SPRITE\$(1)="4":FORA-@TO999:R=RND(-TIME)+3:T=T-(R)2)#R:S=S-STRIG(0)#6-1:S=-S\$(S)8):J=J+S:PUTSPRITE0.(R:T),8:PUTSPRITE1.(13.J=15):IFJ<180ANDJ/T+10ANDJ/T-15THENNEXTELSE IFJ>179THENRUN

#### マウスをジョイスティックモードに

ります。誰でも知ってる事だと思 いますが、蛇足ながら情報をひと つ」の書き出しではじまる蝦名広一 さん(静岡県・26歳)からの情報 は、マウスをジョイスティックモ ードにする方法だ。

ポートにマウスを差しこむとき に左右のボタンを押しながらだと マウスがジョイスティックみたい に使えるとのこと。わたしは初め てこのことを知ったので驚きだ。 また、編集部で試してみたところ、 右ボタンを押して差しこんでも、 ジョイスティックモードになった。 広一さんは語る。「これはシュー ティングゲームと非常に相性がよ

ろしいようです。10月号の『GRE

「いつも楽しく読ませていただい Y COLLEAGUE」を攻略 できないそこのキミノ マウスを 使うととってもかんたんです。

> また、十字軍担当デスクFが、 「A、Bボタンを押してジョイステ イックを差しこむとマウスモード になるよ」と教えてくれたが、これ はデマだった。

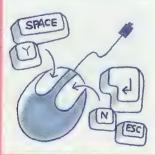


オブグレイ」の称号を手にするぞ

#### REMOTE TOWN をフルマウスオペレーションの改造法

R-T-KOME, FS2

今月はあの米屋のチャチャチャ (兵庫県・18歳)からマウス対応の 『REMOTE TOWN」が送ら れてきた。ターボRの高速モード でも超快適で、テンポよく進行で きることは米チャの保証付。付録 ディスクの「オマケ」に入ってる。



遊び方がわからない人は友達から 1991年9月号の本誌を貸りるか、 「スーパープロコレ2」を立読みし てくれ。

なお、右のリストで濃い青の部 分がマウス版『REMOTE TOWN』 用に改造したところ。



かり上が、「レエドが森、森のなか」学校を 建ててあるのがおしゃれ

MSTRIG(3) 5° 52 3. 3° 21 1 3 3° 41 1 -2 S=D:MD=MD+PAD(PAD(12)+15)+256AND127:D=MD¥16:IF S><DTHENGOSUB560 "FB: 11, #6 #70 +06 100 10 #8+1751, 1- 8 4)+222)MOD222:S=MX\(\pi\)8AND1:X=MX\(\pi\)16:Y=((MY+6-S+6)\(\pi\)12) elal 1 STRIG(3) NEXT 1:NEXT:PSET(56,175):PRINT#1."#57#####\*\*\*\*\*\*\*\*\* TO1:J=STRIG(1):I=J-S:S=J:NEXT:GOTO100
460 IFSTRIG(3)GOTO220ELSEIFSTRIG(1)THEN S=0:FORI=0 A STATE OF THE STA ELSE460 490 IFSTRIG(3)GOTO220ELSEIFSTRIG(1)=0GOTO490 800 S=0:FORI=0T01:J=STRIG(1):I=J-S:S=J:NEXT-1+:-.

# Ð 第A回:タイマー割りこみフックの巻②

前号(12月号)までのあらすじ。 ①MSXには60分の1秒ごとに 一定のルーチンワークをこなす タイマー割りこみ機能がある @タイマー割りこみ処理のはじ めのほうに、

「FD9Fh番地を呼ぶ」 という命令があり、これで呼ば れるFD9Fhは、「タイマー割 りこみフック」(H. TIMIと いうラベル名が付いている)と いう有名なアドレスだった。 ※FD9Fn RHFD9F。未尾の

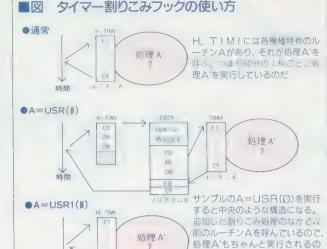
hは先頭の名Hと同様16進数を表す ③このフックは、MSX-MU SICなど、いろいろな拡張用 によく使われている

このH. TIMIにはたいて いFフトではじまる各機種特有 の命令(通常5バイト)が書きこ まれていて、重要な処理(処理 A')を呼んでいる。このフック をかってに書き換えるとその機 械が正常には動作しなくなる。

では、わたしたちは、このタ イマー割りこみフックH。TI MIで遊べないのかというと、 そうではない。このフックを使 うためのルールがあるのだ。

それが、今回のサンプルプロ グラムにも見られる使い方で、 「MSX2テクニカルハンドブ ック」(アスキー)で推奨されて いる「正しい使い方」に従った。 ようするに、

①はじめにH. TIMIに書か れていたルーチンA(5バイト) を移すための安全な場所(ここ



ではDØ48h以降)を確保 ②自分のタイマー割りこみ処理 プログラム日を作り、そのなか で、Dタ48トを呼ぶ(つまり、 ルーチンAを呼ぶ)

時間

③実行開始のときには、まずD Ø48hにルーチンAを複写し、 H. TIMIにはプログラムB のあるアドレスへ飛ぶ命令(こ 27tC3h,29h,DØh= 「DØ29hへ飛べ」)を書く

これで、60分の1秒ごとに自 分の好きな処理をしてもらいな がら、しかも、それまであった 割りこみ処理A'もちゃんとや らせておける。そして、

4)自分のタイマー割りこみ処理 日が不用になったら、H、丁上 MIをもとにもどす

だ。また、フックをもとどおりに

するルーチンも必要(サンプルで

はUSR1に定義)

なぜなら、そのあと別のプロ グラムがプログラム日を壊した 場合でも、MSXは律儀に60分 の1秒ごとにその壊れたプログ ラムを実行しようとして、暴走 孫 してしまうからだ。

サンプルをRUNしてみよう。この 60分の 1 秒ごとにF6キーに時 刻を書きこんでいるので、SE TTIMEなどで正しい時刻を 内蔵時計にセットしておけば、 FBキーを押すたびにそのとき の時刻が表示されるしかけだ。

#### ■リスト F6キーに時を刻む F6-CLOCK. HM2

- 10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYON
- 20 CLEAR 200, & HD000: AD=& HD000
- 30 KEY6, CHR\$(21) + "ØØØØØØ" + CHR\$(10) + CHR\$( 21)
- 40 READ AS: FOR I=0 TO LEN(AS) ¥2-1: POKE A
- D+I, VAL("&H"+MID\$(A\$,2\*I+1,2)):NEXT 50 'A=USR(0) ---- F6 CLOCK START
  - A=USR1(Ø)---- F6 CLOCK END
- 60 DEFUSR=AD: A=USR(0): DEFUSR1=AD+2: NEW
- 70 DATA 180EF32148D0119FFD010500EDB0FBC9 F3219FFD1148DØØ1Ø5ØØEDBØ3EC3329FFD2129DØ
- 22AØFDFBC9F321DØF8ØEØ6DD21F5Ø1ØDE5C5CD5F
- Ø1C63ØC1E1772379B72ØECCD48DØFBC9

#### フログラム

【使い方】RUNすると、マンン語プログラムを書きこみ、 そのうち2か所をUSA関数に定義して 自分は置える。 F6キーを押すと、あたりの文字を肖して時分秒の 創 2桁すつE桁の数字を続けて表示する(コロンで医切ら ない)。やめるときはA=USH1(図)を実行。

【解説】行30は、F6キーの準備。ここで設定している6 桁の□のうえに割りこみ処理が時刻を上書きしてくれる ようになっている。行60で自分自身を消す。

アトレス。DUIONに飛ぶ ●DOO2=USRIC 定義されているアドレス。DØ48hに退避していたルーチンAをもとにもどす ●DØ1Ø~=USRの本体。 H. TIMIの5バイトの命令をDØ48hに移し、自 分の割りこみ処理ルーチン(DD29h~)へ飛ぶ命令を 書きこむ ●□□29~=割りこみ処理本体。内蔵時計 から時刻を取り出し、FBキーに設定。その後 DD4 Bhを呼んでもとにもどる ●DD48~=ここはワー クエリア。ルーチンAの退避場所

#### アルゴリズム 甲子園発表延期!

アルゴリズム甲子園「1人バド ミントン」へのご応募ありがとう ございます。2月情報号で優秀作 の発表を予定していましたが、2

月情報号は、応募しめ切り以前に 原稿を制作しなくてはならないこ とになったため、発表を3月情報 号に延期し、今月の「アルゴリズム

甲子園」はお休みとします。 んなこといいつつ、じつは次の 企画を考えながら新年へ突入しよ うとしている11月25日である。

# 2 ainners

第14回 グラフィック入門その2

前回はMSX2以降で強化されたグラフィック関係の、 とくにSCREEN5以降の画面でのさまざまな特典 を紹介した。その特典のなかの1つであるスプライト

前回は、SCREEN4以上 の画面モードでは、スプライト を横 ] 列ごとに色付けしたり、 スプライト同志の衝突を無視さ せられるなど、MSX1にはな かった特典を紹介した。

今回はそれらを可能にするた めの、COLORSPRITE という命令を紹介しようと思う。

#### ■データ設定には2種類ある

この命令で設定するデータは 図1のように、下位4ビットが カラーコード、そして機能に関 する設定となる部分が上位4ビ ットのうち3ビット(図のEC、 CC、ICの部分。ここでは「機 能ビット」と呼ぶ)となっており、 各機能ビットは1のときに有効 となる。

(一付銀子、2勺の煙) 方 参照

データの設定には図2のよう に2とおりの方法があり、上は スプライト面全体に対する命令 で、下はスプライト面の横1列 ごとの設定となる。データの設 定で注意することは、スプライ ト面全体に対する設定は数値型 データで行っているが、横1列 ごとの設定では文字列データで 行っていることだ。また、デー タが文字列のとき、COLOR SPRITE命令に「S」が付く ことも忘れないでほしい。

#### キーボードにふれてみよう。

モード2について、今回から扱っていこうと思う。

の2枚のスプライトが表示される。 ここでスペースキーを押すとスプラ イトが2枚重なって下に動きだす。 行80のスプライトを動かしている部

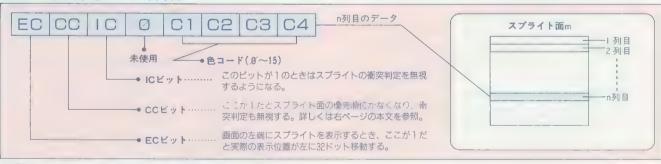
分では、赤いスプライトだけを動か しているのだが、行50で設定される データに64を足し、CCビットを にして優先順位をなくしているので、 2枚とも動いてしまうのだ。

# COLOR15,1,1:SCREEN5,3 # SPRITE\$(#)=STRING\$(16,255) # SPRITE\$(1)=STRING\$(8,#)+STRING\$(8,255) +STRING\$(8,#)+STRING\$(8,255) # COLORSPRITE(#)=8 # COLORSPRITE(#)=7+64 # COLORSPRITE(#)=7+64 # FORI=#T01:PUTSPRITE I,(5#+5#\*I,5#):NE

EEP:FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT ORI=0T0211:PUTSPRITE 0,(50,(I+50)MOD :NEXT:GOT080



図り 設定するデータの内容



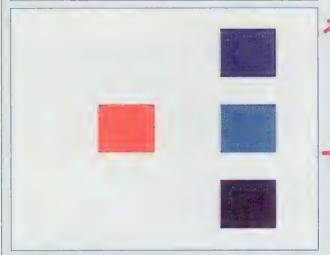
#### | 図2 COLORSPRITEの書式

- ●スプライト面全体のデータ設定 COLORSPRITE((面番号))=n
- ●横1列ごとのデータ設定 COLORSPRITES((面番号))=CHRS(n1)+CHRS(n2)+·····+CHRS(n16) |列目のデータ 2列目のデータ ・・・・ ・・・・・16列目のデータ



#### ■スプライトの重なりによる機能ビットの働き

COLOR15,15,15:SCREEN5,3 SPRITE\$(0)=STRING\$(32,255) SPRITE\$(0)=STRING\$(32,255)
COLORSPRITE(1)=32+1
COLORSPRITE(2)=64+2
COLORSPRITE(2)=64+2
COLORSPRITE(2)=64+2
FORI=1T08:X(I)=(I)1)\*(I<5)+(I)5):Y(I)
(I<3)+(I)3)\*(I<7)+(I)7):NEXT
PUTSPRITE 1,(140,140),0:PUTSPRITE 2,
140,90),0:PUTSPRITE3,(140,40),4,0
ONSPRITEGOSUB100:X=70:Y=90
SPRITEOFF:S=STICK(0):X=(X+256+X(S))MO
256:Y=(Y+212+Y(S))MOD212:SPRITEON:PUTSP
ITE0,Y(),0,0
IFSTRIG(0)=0THEN80ELSECOLOR,4,7:END
SPRITEOFF:BEEP:RETURN



3つの機能ビットのうち、CCビットとICビットはスプライト同志が 重なったときにその効力が見られるものだ。そこで、上のようなサンプ ルリストを掲載してみた。これは、機能ビットを使っていないふつうの スプライトと、それぞれタイプの違う3つのスプライトとが衝突すると どうなるかを試せるものだ。まず、プログラムを走らせると、画面に4 つの四角いスプライトが表示される。左側にある赤い四角をカーソルキ ーで操作して、右側に並んでいる3つの四角にぶつかってみよう。それ ぞれ、青の四角はふつうのスプライトで、緑はCCビットが1のスプラ イト、黒はICビットが1のスプライトになっている。また、スプライ トが衝突したときに、衝突判定をしているかの確認用に割りこみを設定 している。それぞれ試し終わったら、スペースキーで終了する。付録デ ィスクには、"C-SPRITE SB2"というファイル名で収録してある。

#### ふつうのスプライトの場合



ふつうのスプライト同志が衝突 したときは、行70で設定された スプライト衝突割りこみがかか り、行100にあるサブルーチンが 実行される。ここではたんにビ ープ音が鳴るだけだが、衝突割 りこみが有効であることを確認 しておいてほしい。

70 ONSPRITEGOSUB100:X=70:Y=90

100 SPRITEOFF: BEEP: RETURN

#### CCビットが1の場合



CCビットが1のスプライトは 横にCCビットが『でスプライ ト面番号の小さいスプライトが 表示されている部分だけ表示さ れる。また、重なった部分の色 が変化して、赤と緑のORの色、 つまり黄色(色コード10)になる のがよくわかるだろう。

動かしているスプライトの色

1000

8

そこにあったスプライトの色 OR\ØØ1Ø

2

重なった部分のスプライトの色

1010

10

#### ▶ Cビットが1の場合



Q 26 T 18 to 5 to 建筑的 大 いのでビープ音が鳴らないのだ

右下の黒いスプライトにぶつか ってみると、見た目では右上に ある青いスプライトにぶつかっ たときとおなじだ。しかし、ス プライト同志の衝突をしらせる はずのビープ音がまったく鳴ら ないだろう。このように、IC ビットを1にすると衝突判定を 無視させる働きがあるのだ。

#### COLOHSPHITEの機能

COLORSPRITE命令 で設定できる機能ビットには、 全部で3種類があることはわか っただろうか。このなかで、も っとも派手な機能を持つ、CC ビットについて紹介しておこう。

#### ■CCビットの持つ機能

CCビットを1にすると、そ のスプライト面は優先順位がな くなってしまい、そのスプライ ト面よりも優先順位の高いスプ ライトと、Y座標がおなじ部分 だけが画面に表示されるのだ。

ところで、優先順位とはなん だろう? 案外知らない人もい

るようだが、スプライトが横に いくつも並んで表示されると、 スプライトモード1なら4つ、 スプライトモード2では8つま でが表示される。 このとき、ス プライト面番号が小さい順に選 ばれていくのだ。また、ふつう のスプライトが重なったとき、 スプライト面番号の小さいほう はちゃんと表示されるだろう。 これが優先順位で、つまり優先 順位とはスプライト面番号の小 ささのことをいうのだ。

CCビットが1のスプライト は、自分がもともと持っていた

優先順位を放棄して、自分より 高い優先順位のスプライトのと ころに居候してしまうのだ。だ から色が合わさってORの色に なったり、居候されたスプライ トを動かすと、一緒に動いてき たりするのだ。

#### ■COLORSPR I TE命令 での多色刷り

ところで、COLORSPR ITE命令には、機能ビットの 設定のほかに、もともとスプラ イト面の色を定義するという機 能を持っている。1枚のスプラ イトに何色も使えたりするのは、 この命令で横〕列ごとに色を定 義しているおかげなのだ。

横1列ごとの色設定とは、そ

のスプライト面に表示されるス プライトの、上から横1列ごと ということで、B×Bドットの スプライトなら8文字ぶん、 16×16ドットなら16文字分のデ 一夕が必要になる。

今回掲載した2本のリストで は、どちらもスプライト面全体 に対する設定だったので、横 ] 列ごとの色設定の参考にはなら ないかもしれないが、機能ビッ トのCCビットと I Cビットの 働きはよく見ておいてほしい。

次回の講座では、ちゃんと形 のあるスプライトパターンを使 >T. COLORSPRITE 命令とCCビットによる色付け などを紹介したいと思う。



# BRAILLE POINTS PLATIFICATION

MSX 2/2+RAM8K BY KANU-SAN'92 SOFT ▶遊び方は35ページ

#### 支数の事味

#### スプライト座標

X、Y ······カーソルの座標

#### その他の変数

A……現在入力中の点字データ

B、L、W-----汎用

1、Q……ループ用

1\$ ……文字入力用

**K**\$……キー入力用

MS······文字表示用

日\$、W\$······点字表示用

S……スティック入力用

丁……トリガー入力用

V……キャラクタ

パターン定義用

#### プログラル個階

10 初期画面設定/スプライト パターン定義/画面作成/キャ ラクタパターン定義

20 カーソル移動、表示

30 モード変更判定/トリガー 入力判定

40~50 点字をデータ化/点を うつ、消す/効果音

60 メッセージ消去

70~80 点字を文字に翻訳

90 文字表示

100 翻訳不可能なときスペー スを表示

110 文字入力/モード変更判



120~130 文字を点字に翻訳

140~150 点字表示

160 画面作成サブ

170~190 点字データ(行70、

130で読みこみ)

200~210 文字データ(行90、

120で読みこみ)

(ファジー伸一)

#### 声なんかいれるといいかもしれない

初採用、まさか採用されるとは、とてもうれしいです。僕は、すすき野中 2年3組4番の人です。すすき野中でよんでいる君、明日にでもきてください。ところで、このプログラム、見た目は、つまらなそうですが、結構 楽しいので、絶対遊んでください。また、ターボ日を、持っている人は、 声なんか入れると、いいかもしれない。最後に、黒沢君、はりりん、のっ たぞ/ それともラーフ、B'zの曲は、すごいよい。みんなも、さっそ く、聞いてみよう。では、次回作で……。日ye/日ye/

KANU-SAN'92 SOFT 神奈川・14歳

BRAILLE POINTS

企日本語でいうと点字

くらマデックー

(みんなみか)

たたいしたことは、かいてありません

こっちからよむ

X:注意



こ。すは 数字やたべく音などのときに

BY KANU-SAN'92 SOFT (10) + LA EXT

BRAILLE .FD2

10 SCREEN1,0,1:WIDTH17:COLOR15,1,1:KEYOF F:PRINT" BRAILLE POINTS
":PRINT" r1-2 OINTS ":SPRITE\$(0)=" r1-2+3-4+":GOSUB160:P

":LOCATE3,18:PRINT"PROG RAM BY"SPC(21)"KANU-SAN'92 SOFT":FORI=38

4TO760:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV¥2:NEXT
20 S=STICK(0):X=X-(S=7)\*(X>0)+(S=3)\*(X<3):Y=Y-(S=1)\*(Y>0)+(S=5)\*(Y<2):PUTSPRITE0 ,(X\*16+95,Y\*8+23),10:KS=INKEY\$
30 IFK\$="0"THENPUTSPRITE0,,0:GOSUB160:GO
TO110ELSEIFK\$="1"THEN60ELSET=STRIG(0):IF

T=ØTHEN2@

40 A=AXORVAL("&B"+"1"+STRING\$(Y#4+X,"0") ):B=6252+X\*2+Y\*32:V=VPEEK(B):IFV=45THENV POKEB, 133ELSEVPOKEB, 45 50 BEEP: GOTO20

69 LOCATEØ,8:PRINTSPC(10):I=-1:RESTORE 70 I=I+1:READW\$:W=VAL("&H"+W\$)

80 IFW=0THEN100ELSEIFA=WTHEN90ELSE70

90 RESTORE200:FORW=0TOI:READMS:NEXT:LOCA
TE0.8:BEEP:PRINT"WORD : "MS:GOTO20
100 LOCATE0.8:PRINT"WORD : ":GOTO50
110 IS="":LOCATE0.8:PRINTSPC(50):LOCATE0.8:INPUT"WORD";IS:RESTORE200:I=-1:IFIS="

\*"THENGOSUB160:GOTO100 120 I=I+1:READMS:IFMS="\*"THENGOSUB160:BE EP:GOTO110

130 IFI\$<>M\$THEN120ELSERESTORE170:FORQ=0 TOI:READWS:NEXT:WS=RIGHTS("000000000000"+BINS(VAL("&H"+WS)),12):I=0:L=13 40 FORQ=0TO2:LOCATE,Q+3:FORI=0TO3:L=L-1

:LOCATEI\*2+4:R\$=MID\$(W\$,L,1):IFR\$="1"THE NPRINT"•";ELSEPRINT"~";

150 NEXTI,Q:LOCATE0,8:PRINTSPC(50):BEEP: GOTO118

160 A=0:FORI=1T03:LOCATE0,I+2:PRINTI" |--I":NEXT:RETURN

170 DATA2,22,3,23,21,102,122,103,123,121 ,112,132,113,133,131,212,232,213,233,231,202,222,203,223,221,302,322,303,323,321

,312,332,313,333,331,201,302,211,12,32,1 3,33,31,200,210,310,30,230,120,F00,20 180 DATA40,400,106,107,125,116,117,135,2 16,217,235,206,207,225,306,307,325,316,3 17,335,16,17,35,146,147,165,156,157,175,

256,257,275,346,347,365,706,707,725,075, C46,C66,C47,C57,C56,C67,C77,C76,C65,142 190 DATA162,143,163,161,152,172,153,173,171,252,272,253,273,271,342,362,343,363,

361,702,722,703,723,721,0

200 DATAあ,い,う,え,お,か,き,く,け,こ,さ,し,す,せ,そ,た, ち,つ,て,と,な,に,ぬ,な,の,は,ひ,ふ,へ,ほ,ま,み,む,め,も,や, **ゆ,よ,ら,り,る,れ,ろ,わ,を,ん,~,!,?,「」,っ,^,゜,きゃ,きゅ** 10 DATAU" x, 5" + 5" + 5" x, 5

こ",さ",し",す",せ",そ",た",ち",つ",て",と",は",ぴ",ふ

",^",E",t0,U0,30,^0,E0,\*



I 月情報号「CARD-BATTLE」の解説で、原稿完成後、バージョンアップがあった際、編集部のミスで一部修正もれがありました。おわびして訂正します。⊕ P61・ Ⅰ段目。その他の変数2行目。「行1100の順に」→「行118の順に」 ②3段目最終行「330~470」→「330~480」 ③P62・1段目・16行目「ターン150」→「ターン 



#### ールよいこのゼミナール

(‡クか画面と説明書を見くら べながらキーをたたいている。 そこにミルがやってくる) ミル(以下ミ):キークちゃん、

なにやってんの?

キク(以下丰):あ、ミルちゃん。 これ見て見て!

三: なんだい、その点々は?

キ:これは点字よ。

三:点字って?

キ: 点字ってのは、目の見えな い人が、文章を読んだり書いた りするときに使う文字のことよ。 点の位置によって、いろいろな 文字をあらわすのよ。

ミ:ふ~ん。でも、目の見えな い人は、どうやって点の位置が わかるのさ?

キ:紙の裏から点筆という針で 点をうつの。すると、点をうっ たところはもりあがっているか ら、指でさわってみれば、位置

がわかるのよ。

ミ:へえ、キクちゃん、よくそ んなこと知っているね。

キ: じつは、今のは説明書に書 いてあったことをそのままいっ ただけ。

三:なあんだ。

(そこにせんせいが登場)

せんせい(以下せ): やあミルち ゃん、キクちゃん、今日は何を やっているのかな? (画面を のぞいて)お、これは点字だね。 2人とも感心だなあ。

キ:でも、まだよく仕組みがわ からなくて。

せ:それじゃ、今日は点字につ いて勉強しよう。

#### ■点字は6つの点からなる

せ:点字は、縦3×横2の合計 6 つの点を1つの単位として文 字をあらわすんだ。これをマス といい、それぞれの点を、上か

ら下へ、左側を、1の点、2の 点、3の点、右側を、4の点、 5の点、6の点というんだ(図 1)

三:ふ~ん。この6つの点でい ろいろな文字をあらわすのね。 ミ:でも、どうやってやるんだ 3?

#### ■点字はローマ字といっしょ

せ:ところで2人とも、ローマ 字は知ってるかい?

三:知ってる!

キ:アルファベットを組み合わ せてアイウエオをあらわすのよ ta.

せ:そう、前のアルファベット が子音を、うしろが母音をあら わすんだったね。

ミ:でも、なんでローマ字の話 がでてくるわけ?

せ:というのはね、点字という のは、基本的にローマ字といっ しょなんだ。1の点、2の点、 4の点を使って母音をあらわし、 3の点、5の点、6の点を使っ て子音をあらわしているんだよ。 具体的には、「あ」は1の点、「い」 は1・2の点、「う」は1・4の 点、「え」は1・2・4の点、「お」 は2・4の点であらわされる。 これを基本として、子音と組み 合せて50音をあらわすんだよ (図2)。

ミ:「一」や「つ」はどうあらわす 0)?

せ:「一」は2・5の点、「つ」は 2の点であらわすんだ。

キ:よくできているのね。

#### ■濁音は2マスであらわす

ミ:「がぎぐげご」とかはどうあ らわすの?

せ:それぞれの文字の前のマス に、濁点として、5の点をくわ えればいいんだ。

キ: 濁音をあらわすときは2マ ス必要になるのね。

ミ: じゃあ、「ぱぴぷぺぽ」は? せ:同じように、前のマスに半 濁点として、6の点をくわえれ ばいいんだよ。

キ:「きゃきゅきょ」も、やっぱ リ2マス使うのかしら?

せ:それはそうなんだけど、ち ょっと方法がかわっているんだ。

#### 図1点字の6点



「きゃ」なら「き」の前、「きゅ」な ら「く」の前、「きょ」なら「こ」の 前のマスに4の点をくわえるん だよ。つまり、あ段、う段、お 段の字の前に4の点をくわえる わけだね。

#### ■数字やアルファベットは?

ミ:せんせい、数字やアルファ ベットはどうなるの?

せ:数字はね、はじめに、これ から数字をあらわすというしる しの、数符をおいて、そのあと に数字をあらわす点字をつづけ ていけばいいんだ。アルファベ ットも同じように、はじめに、 外字符をおいて、そのあとにア ルファベットをあらわす点字を つづける。英単語の場合は、単 語の最初と最後に、外国語引用 符をおけばいいんだよ。

三:ふ~ん。点字っていろいろ あるんだね。覚えるのがタイへ ンそうだなあ。

キ:でも、思ったよりむずかし くないわ。

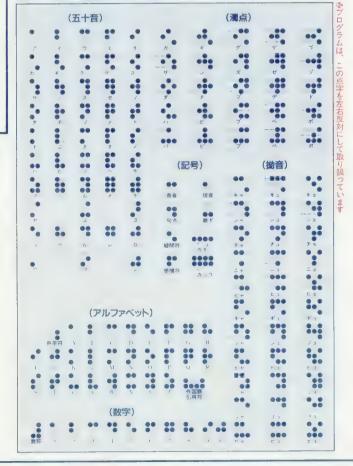
せ:まあ、はじめのうちは対応 表を見ながらでもいいから、実 際に点字にふれてみるのがいい。 ミ・キ:ハーイ!

せ:最後につけくわえておくと、 目の見えない人は、なにも特別 な存在じゃないんだ。たしかに、 目が見えないというハンデはあ るけれど、そのほかはふつうの 人とまったくかわりないんだよ。 だから、変に気がねしたり、あ われんだりしないで、1人の人 間として接してほしいんだ。 キ:わたし、点字を使って手紙

を書いてみようかな。

せ:それはいいね。点字をとお して、友だちになれるなんて、 とてもすばらしいことだね。

#### 図2 点字の読み方一覧表(「点字毎日」より転載)





# M.T.GODDESS-

MSX MSX 2/2+RAM32K BY 鈴木"F君"朝夫

▶遊び方は36ページ

#### 変数の意味

1, J, K, A, B, V, W, 

M\$(D).....現在いるマップの

A\$(n)……遺跡3~9番の壁 だけのマップ

P(n, m)……敵チームのメン バーおのおのの、階級、体力上 限、攻撃力のデータ

Q(n, m) ······ 敵チームの評価 点と、持っている宝玉の数

X(n)、Y(n)·······敵チームの マップ上の位置

H(n)、H\$(n)……ハイスコ アの記録用

□……戦闘モードのウエイト量

∪……現在の遺跡番号 TR······現在持っている宝玉の

□・・・・・スコア

MX, MY.....GODDESS チーム(プレイヤーチーム)のマ ップ上の位置

U1、U2······現在のマップの 敵数と宝玉の数

#### プログラム

'はじまり

2~6 初期設定

7 ここからタイトル画面

8~11 タイトル画面中での処 理

12~13 遺跡を作る準備(3~ 日なら展開しておいたのを移 す)

: 練習用遺跡 | 番を作る

15 練習用遺跡2番を作る

16~18 敵、葉、宝玉を配置す

る

19 ゲーム開始準備

20 ここから遺跡モード中の 処理

21 画面を表示

22~23 キー入力によってGO

DDESSチームの移動(物を 拾う処理)

24~25 敵チームの移動/視界 を走査してGODDESSチー ムがいなかったらおのおのの移 動力

26 いたらGODDESSチー ムに近づく移動

27 結果GODDESSチーム に隣接したら戦闘モードへ/そ うでなければループ

28 ごこから戦闘モード中の 処理

29~31 画面をかいて準備

32 マシン語部を呼んでループ /全滅の判定

33 '戦い終わって

34 負けた処理

35 勝った処理

36 VSPLAY時の判定と結 果発表

・・エンティング

38 ここからサブルーチン

39 宝玉を拾った処理

40 敵チーム移動の際の処理

41~42 ハイスコアセーブ、ロ ードの処理/ウエイト量をカー ソル左右で調節

43 GODDESSチームの初 期設定

44 遺跡モードの画面を作る

45 敵チーム移動の際の処理

46~47 戦闘モードでチームの 人々を表示

☆ 遺跡モードでピープホール マップの表示

49 敵チーム移動の際の処理

50 1ビットサウンドポートか ら音を出す

51 敵チーム移動の際の処理

52 4文字分のキャラクタを表 示

53 遺跡モードで敵チームのシ ンボルのキャラクタを決める

54~55 マップ画面の表示 56~57 待つ/画面を消す

58 'ここからデータ

#### 以下余白



59~60 遺跡3~9番用のマッ プデータ

61~70 マシン語データ

71~82 キャラクタパターンデ

83 'おわり

戦闘 1ループ/太文字処理/V RAM避難 VRAM復帰 戦 闘画面のマス目をかく/大マッ プ画面をかく処理へ引数によっ て分岐

COIC~

戦闘 1ループの処理

SGN関数

乱数発生

太文字処理

VRAM避難(大マップ画面は SCREEN3で行うため、キ ャラクタパターンデータなどを 別のところへ避難させる処理)

----

VRAM復帰

SCREEN3でマップ表示

戦闘画面のマス目をかく

乱数発生用ワーク

フラグ用ワーク

スプライト用テーブル

VRAM避難のカラーテーブル 収納場所

フラグ×3

VRAM避難のパターンジェネ レータテーブル収納場所 \* M. T. GODDESSJO

プログラム解説は、ほぼ作者の 鈴木 "E君"朝夫によるものです が、内容に関しては編集部・に やん☆が確認しています。また、 表記上の統一をはかるため、一

部手を加えました。

52

〈ファンダムニュース/Mファンの歩き方①〉対録ディスクがついてMファンの値段は980円。この値段が安いと思ってる人には何もいうことはない か、高いと思っているキミは高い金を払っているぶん、Mファンで稼いでみてはどうたろう。そこて、ある月のMファンのファンダム、F M音楽館、A V フォーラム、CGコンテストの投稿コーナーで一度に掲載されたとしたら、どれくらいの謝礼がもらえるかリサーチしてみた。(次のページにつづく)

- 1 ' (M.T.GODDESS) DESIGN: EMG 1991/07/ 04-06 • PROGRAM: EMG 1991/07/05-10/20 • 2 CLEAR7000,&HC9FF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HCA 00:DEFUSR1=342:KEY1, "SCREEN0:LIST":SCREE N1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,0,0:PRINTS PC(233)"WAIT A MOMENT":I=&HCA00:RESTORE6 1:FORA=ØTO10:READA\$:FORB=ØTO114:POKEI,VA L("&H"+MID\$(A\$,B+B+1,2)):I=I+1:NEXT:NEXT I=USR(1):DEFSTRE:E=CHR\$(27)+"Y":K=1024 :RESTORE72:FORI=0T010:READA\$,B\$:FORJ=0T0 31: VPOKEK, VAL ("&H"+MID\$(A\$, J+J+1,2)): K=K +1:NEXT:K=K+32:VPOKE8208+I,VAL("&H"+B\$): NEXT:DIMM\$(25),X(15),Y(15),P(15,6,2),Q(1 5,1),A\$(25),H(9),H\$(9) RESTORE59:FORI=ØTO2:A\$(I)=STRING\$(62," 7"):A\$(I+23)=A\$(I):NEXT:D=400 5 FORI=3TO22:READA\$:FORJ=ØTO13:FORK=ØTO3 :A\$(I) = A\$(I) + MID\$(" 7", 1 - (MID\$(RIGHT\$("Ø 00"+BIN\$(VAL("&H"+MID\$(A\$,J+1,1))),4),K+ 1,1)="1"),1):NEXT:NEXT:GOSUB50:A\$(I)="77 7"+A\$(I)+"7777":NEXT:KEY1,"SCREENØ:LIST" 6 FORI=0T031: VPOKE1728+I,255+240\*(I>7):V POKE14336+I, VAL ("&H"+MID\$("2010080401844 A35021522091022408802848850249040AC5000A 91040A40220", I+I+1,2)):NEXT:FORI=1T09:H( I)=1000:H\$(I)="EMG":NEXT:VPOKE8219,128 'eee TITLE eeeeeeeeeeeeeeee A=USR(2):CLS:PRINTE"#! พบท พบท พบทพบทพบ մենեն մե հի հի հիլինին հիրուն հի ルリールりりんりりんりり 11. Ուժելի Ա հությել դոր դոր հությերում հերևին հերևին 16 1616 1616 1616 1616 Jb. Jb. بالبال بالبالباليال แบบแบบแบบแบบแบบแบบแบบ":RESTORE13:FORI=ØT O2:READA\$:LOCATE2-11\*(I=2),I+I+11:PRINTA S:NEXT 9 PRINTE"!'1991 EMG PRESENTS"E"2!1-9:STA @: VSPLAY"E"4 RETURN: LOOK BOARD S: SAV L:LOAD":A=USR1(0):T=0:A=USR(3) 10 A\$=INKEY\$:U=VAL(A\$):I=RND(-U\*999):IFU THENGOSUB43:GOTO12 11 IFA\$="0"THENC=500:T=1:TR=2:GOTO28ELSE GOSUB41: IFA\$=CHR\$(13) THENA=USR(2):CLS:FO RI=1T09:LOCATE6,I+I:PRINTUSING"No,# ## ";I;H(I);:PRINTH\$(I):NEXT:PRINTE" %RE LICS SCORE SCORER ":A=USR(3):FORI=ØTO1:I =-(INKEY\$=CHR\$(13)):NEXT:GOTO7ELSE10 12 A=USR(2):CLS:PRINTE"'#MAKING ";:IFU<3 THENPRINT"TRAINING RELICS"U:MY=12:ELSEPR INT"ADVENTURE RELICS"U:U1=15:U2=7:MX=48: MY=22:FORI=ØTO25:M\$(I)=A\$(I):NEXT 13 A=USR(3):DATA CREATED BY TOMOO SUZUKI ADVICED BY IKUSHI TOGO, SATOSHI HIRUTA 14 IFU=1THENFORI=ØTO25:M\$(I)=STRING\$(63, "7"):NEXT:M\$(12)="777"+SPACE\$(56)+"777": FORI=4T06ØSTEP2Ø:MID\$(M\$(12),I,1)="/":NE XT:U1=3:U2=2:MX=59 15 IFU=2THENFORI=ØTO25:M\$(I)=STRING\$(63, "7"):NEXT:FORI=11T013:M\$(I)="777"+SPACE\$ (56)+"777":NEXT:FORI=4T058STEP2:MID\$(M\$( 12), I) = "7 ": NEXT: U1=7: U2=4: MX=4 16 FORJ=0TOU1:B=0:GOSUB50:GOSUB45:MID\$(M \$(Y), X)="/":GOSUB45:X(J)=X:Y(J)=Y 17 FORI=@TO6:A=2\*(I=3)+(I<>3AND(RND(1)\*( 55-U-U+ABS(MX-X)¥5)<J)):P(J,I,Ø)=VAL(MID \$("221",A+3,1))+RND(1)\*(J¥5):P(J,I,1)=VA L(MID\$("432",A+3,1))\*5+RND(1)\*((U+J)\1.5 ):P(J,I,2)=168+A\*8:B=B+P(J,I,0)\*10+P(J,I ,1):NEXT:Q(J,0)=B:Q(J,1)=0:GOSUB53 18 MID\$(M\$(Y),X)=A\$:NEXT:IFU>1THENFORI=0
- 19 TR=0:C=0:GOSUB54:A=USR(3):CLS 20 '. RELICS MODE 21 A\$="\angle":GOSUB44:Z=B\text{\text{Z}}\text{\text{B}}\text{\text{Z}}\text{\text{B}}+1:MID\text{\text{M}}\text{(MY),M} X,1)=" ":FORJ=ZTO1STEP-1:FORI=-1TO0:I=-S TICK(0):NEXT:PRINTE".)TAKE"J"STEP(S) " A=STICK(0):IFSTRIG(0)THENJ=0ELSEIFAMO D2=ØGOTO22ELSEV=(A=7)-(A=3):W=(A=1)-(A=5 ): IFMID\$ (M\$ (MY+W), MX+V, 1) = "7" GOTO22ELSEM X=MX+V:MY=MY+W:X=MX:Y=MY:GOSUB48:GOSUB50 23 NEXT: B\$=MID\$(M\$(Y),X,1):MID\$(M\$(Y),X, 1)="\angle":LOCATEØ,3:FORI=ØTO15:PRINT" :NEXT:IFB\$="/"THENI=9:GOSUB50:FORI=0TO6: A=&HD006+I\*7:POKEA, PEEK(A)+1:NEXT:GOSUB4 4ELSEIFB\$="/"THENGOSUB39 24 FORJ=@TOU1:IFP(J,3,2)=@THENNEXT:GOTO2 ØELSEX=X(J):Y=Y(J) 25 GOSUB53:PRINTUSINGE+".&NO,## @:### MO VING"; 1+J; AS; Q(J,0); :MIDS(MS(Y),X,1) = ":A=X:B=Y:GOSUB51:IFATHENA=-62\*(RND(1)>.5 ):B=-23\*(RND(1)>.5):FORK=0TO4:GOSUB40:NE XT: A=X: B=Y: GOSUB51: IFAGOTO27 26 FORK=1TOQ(J,0)¥25:A=MX:B=MY:GOSUB40:N EXT:LOCATE0, J+3: PRINTUSING "@@###" : A\$:MID \$(":N",1-(Q(J,1)>0),1);Q(J,0); X(J)=X:Y(J)=Y:IFABS(X-MX)<2ANDABS(Y-M)Y)<2THENI=99:GOSUB50:Z=J:J=16:NEXTELSEMI D\$(M\$(Y),X,1)=A\$:NEXT:GOTO20 29 A=USR(2):CLS:A=USR(4):FORI=ØTORND(1)\* 9+(T-(C<500))\*8:X=RND(1)\*14:Y=RND(1)\*7:L OCATEX+X+2,Y+Y+6:A=&HB8-8\*(RND(1))(.4+.3 \*T)):GOSUB52:NEXT:A=USR(3):IFTTHENGOSUB4 ",5-TR,5)"]" 3:PRINTE" , ["MID\$(" - 1 30 K=&HD000:FORJ=0TO1:IFT=0THENIFJ=1THEN FORI = ØTO6: POKEK+2, P(Z, I, 2): POKEK+3, P(Z, I ,0):POKEK+6,P(Z,I,1):K=K+7:NEXT:K=&HD031 31 GOSUB46:C=C+B:NEXT:POKE&HD1@2,T A=USR(0):FORI=0TOD+D\*STRIG(0):NEXT:IF PEEK(-1044)=2510RPEEK(&HD100)=7THENIFTTH ENTR=TR-1:GOTO36ELSEELSEIFPEEK(&HD101)=7 THENIFTTHENTR=TR+1:GOTO36ELSE35ELSE32 34 GOSUB57: PRINTE" (, THE END"E" \*+ SCORE"C; E"-&";:GOSUB56:IFC>H(U)THENINPUT"ENTER Y OUR NAME"; H\$(U); H(U) = C: GOTO8ELSE8 35 FORI=@TO32:VPOKE8196,(IMOD2)\*15+240:N EXT:GOSUB57:GOSUB54:A=USR(3):P(Z,3,2)=0: A=Q(Z,1):IFATHENFORT=1TOA:GOSUB39:NEXT:T =Ø:GOTO2ØELSE2Ø 36 GOSUB57: IFTR>40RTR(ØTHENPRINTE"))PLAY ER"1-(TR=-1)"WIN":GOSUB57:GOTO8ELSE28 A=USR(2):CLS:RESTORE37:PRINTE"''CONGR ATULATIONS!"E")\$YOU SUCCEED IN RELICS"U: E"\* ":A=USR(3):GOSUB56:RESTORE13:FORI=ØT O2:READA\$:PRINT:PRINTSPC(I\*7)A\$:NEXT:C=C +Z\*100:GOTO34 38 ' SUB ROUTINE SECTION SUB-39 I=19:GOSUB50:A=RND(1)\*7:A=&HD003+A\*7: POKEA, PEEK (A)+1:TR=TR+1:GOSUB44:IFTR>U2T HENRETURN37ELSERETURN 40 V=(KMOD2=0)\*SGN(X-A):W=(KMOD2=1)\*SGN( Y-B):I=Ø:GOSUB49:RETURN 41 IFA\$="S"THENOPEN"M.DAT"FOROUTPUTAS#1: FORI=1T09:PRINT#1,H(I),H\$(I):NEXT:CLOSEE LSEIFAS="L"THENOPEN"M.DAT"FORINPUTAS#1:F ORI=1T09:INPUT#1,A,A\$:IFA>H(I)THENH(I)=A :H\$(I)=A\$:NEXT:CLOSEELSENEXT:CLOSE 42 A=STICK(0):D=D+10\*((A=7ANDD>9)-(A=3)) :PRINTUSING""+E+"26WAIT=####";D;:RETURN





TOU2:GOSUB45:MID\$(M\$(Y),X)="/":NEXT

43 K=&HDØØØ:FORJ=ØTO1:FORI=ØTO6:B=VAL("& H"+MID\$("00008880880000",I+I+1,2)):POKEK +2,B-24\*J\*(B>Ø):POKEK+3,VAL(MID\$("112221 1", I+1,1)): POKEK+6, VAL (MID\$ ("2234322", I+ 1,1))\*5:K=K+7:NEXT:NEXT:RETURN 44 K=&HDØØØ: J=Ø:GOSUB46:FORI=ØTO6:LOCATE 11,5+I:PRINT"| I";:NEXT:X=MX:Y=MY: GOSUB48: PRINTE"\$+ F 7"E",+-"E".&"SPC(20)E"!+"STRING\$(TR,"/)");:FORI= ØTO15:LOCATE5,3+I:PRINT" | ";:NEXT:RETURN 45 X=RND(1)\*57+3:Y=RND(1)\*19+3:IFMID\$(M\$ (Y),X,1)<>" "GOTO45ELSERETURN 46 B=0:FORI=0T06:A=PEEK(K+2):LOCATE30-30 \*J,6+I+I:POKEK,30-30\*J:POKEK+1,6+T+T:TFA >@THENPOKEK+2,A:GOSUB52:X=50+20\*(A=144): A=PEEK(K+6):A=A+(A-X)\*(A>X):POKEK+4,A:PO KEK+6, A: B=B+(PEEK(K+3)\*10+PEEK(K+6)):PRI NTUSINGSTRING\$(2,29)+CHR\$(31)+"##";A; POKEK+5,7:K=K+7:NEXT:LOCATE24-22\*J,1: PRINTUSING"E: ###"; B: RETURN 48 FORI=0TO6:LOCATE12,5+1:PRINTMID\$(M\$(Y -3+I),X-3,7);:NEXT:I=0:VPOKE6415,ASC(A\$) : RETURN 49 B\$=MID\$(M\$(Y+W),X+V,1):IFB\$=" "THENX= X+V:Y=Y+W:IFPEEK(-853)THENELSEGOSUB48ELS EIFB\$<>"/"THENRETURNELSEX=X+V:Y=Y+W:Q(J, 1)=Q(J,1)+1:I=20:MID\$(M\$(Y),X,1)="" 50 FORZ=0TOI:OUT170,INP(170)OR128:OUT170 , INP(170)AND127:NEXT:RETURN 51 A=A+SGN(MX-A):B=B+SGN(MY-B):IFMX=AAND MY=BTHENA=Ø:RETURNELSEIFMID\$(M\$(B),A,1)= "GOTO51ELSEA=1:RETURN 52 PRINTCHR\$(A)CHR\$(A+2)STRING\$(2,29)CHR \$(31)CHR\$(A+1)CHR\$(A+3)CHR\$(30);:RETURN 53 A\$=CHR\$ $(210+(Q(J,\emptyset)=)200)+(Q(J,\emptyset)=)30$ 0)):RETURN 54 IFU=1THENRETURNELSEA=USR(2):SCREEN3:F ORA=-(10)\*(U=2)T025+(11)\*(U=2):POKE&HD10 3,A+10:B\$=USR(M\$(A)):NEXT:BEEP:A=0 55 A=10-A:PSET(MX\*4-4,MY\*4+40),A:IFSTRIG (0) = 0GOTO55ELSESCREEN1: RETURN 56 I=USR1(Ø):FORI=ØTO3ØØØ:NEXT:RETURN GOSUB56: PUTSPRITEØ, (Ø, 208): A=USR(2):C LS:A=USR(3):RETURN ' OO DATA OOOOOOOOOOOOOOO DATA CEABFF000000020,8600037FFFFF80,02 ABF8400010A0,02020ADFFE10BF,00020A140210 20,027202100210A0,0203FA14021080,00020A1 4021FA0,02720A17FE10BF,02020214021020 60 DATA 8603FA10021080,CE720214021FA0,FE 02AA140210A0,000000017FE103F,5403FE000010 A0,01400000001080,FF7FFEFFF7FA0,F000000 0000020,F00200800FF7E0,F00200800FF7E0 DATA FE03CA03CE23237EFE01CA40CDFE02CA 81CDFE03CAC4CDFE04CA61CE2192CE228ECE061C 36002310FBAF328DCE3200D13201D1060EDD2100 DØC5DD7EØ1B7CAØØCCDD7EØ2FE8Ø28113AØ2D1B7 CA89CADD7E02FE982803C389CA3A8DCECDD500FE Ø12811FEØ32812FEØ52813FEØ7281411ØØØØ18 62 DATA 1211FF00180D11000118081101001803 1100FFC311CBDD7E02B7CA00CCDD7E05FE073069 CDD5CCDD7E05B728084F110700190D20FC7EDDBE 002010237E2BDDBE012008CD2FCDE607DD7705AF 3290CECD2FCDFE8038197EDD4E00CDE2CC571E00 3A90CEB720243E013290CE7AB7201B237E2BDD 63 DATA 4E01CDE2CC5F16003A90CEB720093E01 3290CE7BB728CCC311CB3A8DCEB728051100FF18 03110001C311CBD5DD5600DD5E013EB0CDFACCD1 DD7E00828257DD7E0183835FDD7E06CB3F4FDD7E 04B93004DD360507CDEFCCFEB02857FEB8203D21

64 DATA 3A8DCEB728Ø43EA818Ø23E9Ø772B732B 722323232323237E2B2B773EBØCDFACC18Ø72323 23232310D1CD56CCDD5600DD5E0179FEFF2808CD 2FCDE607DD7705DD7200DD7301DD7E02CDFACC2A 90CEDD7E06CB3FCB3FDDBE0438053E43CD4D00C3 BBCB3A8DCEB728Ø4ØEØØ18Ø2ØE1EDD7EØØB92Ø DATA 1DDD7E043CDDBE0638013DDD77042A8E CEDD7E0077DD7E01237723228ECEDD7E04FEE638 @FDD56@@DD5E@13EB@CDFACCAFDD77@2DD7E@2B7 200B3A8DCE5F16002100D11934C1110700DD1978 FE0820053E01328DCE05C239CA060E2192CE1100 1B7E4F237EEB878787B720023ED1CD4D002379 66 DATA 878787CD4D0023AFCD4D00233F0FCD4D 0023EB2310D8C9E5CDD5CC0E0723237E2B2BB728 657EBA2061237E2BBB205B232323237EDD4E0391 F53A8DCEB728Ø77AFE1E28Ø818Ø97AB728Ø218Ø3 F191F5F1773003DD34060EFF2A8ECE7223732322 8ECEDD7E03875F3E06CD93003E071E1CCD9300 DATA 3EØA1E1ØCD93ØØ3EØC1EØ8CD93ØØ3EØD 1E01CD9300180A232323232323230D2089E1C921 00D03A8DCEB720032131D0C9B9280538053F01C9 AFC93EFFC9E5D5CD1ECDCD4AØØD1E1C94FE5D5CD 1ECD79CD4D00233C3CCD4D00111F00193DCD4D00 3C3C23CD4D002290CED1E1C96B260029292929 68 DATA 295A16ØØ1911ØØ1819C9C5ED4B8BCEED 5F81804847ED438BCEC1C921EF0301F8027DE607 FE0120072BCD4A00231809B72003AF1803CD4A00 5FE6EØ577BCB3FE6ØFB257CB3FB25F7ACB3FCB3F E608B2B3CB3FCD4D002B0B78B120C6C906082100 002203D1C52A03D11105D119545D2A03D10100 69 DATA Ø1CD4AØØ12AFCD4DØØ3EØ823133D2ØFB 0B79B020EC2A03D1232203D1C110D221002011BA CE012000CD5900C906082100002203D12A03D111 Ø5D119545D2AØ3D1C5Ø1ØØØ11ACD4DØØ3EØ82313 3D20FB0B79B020F02A03D1232203D1C110D621BA CE110020012000CD5C00C91ACB3F47EB235E23 70 DATA 56EB3A03D14FCB3FCB3FCB3F5779E607 5F7ECD3CCE878787874F237E23CD3CCEB1E8CD4D ØØEB131313131313131310E1C9D92151CE1159CE 0608BE20031A1804231310F6D9C920C3C8C9CAD0 D1D2010E0B030F09080606090E1078FE012808FE 0928043EB018023EC051CB22151558CB231C1C 71 DATA F5C5CDFACCC1F1@D2@EC1@D9C9AA55@@ DATA 0749EF5217555553494E4759766F4F1F C020F0108848448474E0C82CF6F2F8F8,B1 DATA Ø3074DE846A94F45585B4D567146491F CØE07010D030E0581CDCBA66966898F8,B1 74 DATA 0000000002132190D0400050900010100 000000002C64C189040D08844C0808080,B1 75 DATA 070D080B080F001B17332D2D20363577 FØ50006080F0807088FCF06C0CF0F4F4,91 DATA ØE1C18ØB172C2D4E1@2D1B1D2C227537 040404A4A404E4E404AED06C1CE0D0D8,91 DATA 000000070F1702010200000912030101 00000080C000E0000000000A848A0C0C0,91 78 DATA 40BF404040404040404040404040404040 79 DATA 01071F7F7F7F7F7F7F7F7F7F1F070100 80E0F8FEFAEEBAEEBAEEBAEEB8E08000,31 80 DATA 408F40554055405540554055405540554055 00FF0055005500550055005500550055,F1 81 DATA 98249A99ADFABC7EØ21E2A76AED4B4F8 003874744CBAC67C,F0 82 DATA 54383844DAA982BA625AA29A46DA8ØBA 70F8400044BA7838,F0 83 '●<M.T.GODDESS>●<Tomoo Suzuki 222Yoko hamashiKouhokukuToriyamacho1285-3-103>

00D03A8DCEB728032131D0060723237EB72022





# おならジャンプ

MSX 2/2+ VRAM64K BY TACOM

▶遊び方は39ページ

#### 地質の意味

#### スプライト座標

X、Y·····けつの座標

#### その他の変数

G、C、H、L ·······それぞれ定数が入る⇒リスト短縮用 L ······ループ用

J······けつのY座標増分

P……パワー

R······ラウンド数

S……スコア

SS·······スプライトパターン定 義用: CHR\$(∅)が6文字分 入る

T……けつの位置のカラーコード⇒けつの衝突判定で使用

#### プログラム国語

#### ● パーツ作成

●画面の色設定●画面モード設定、スプライトサイズ設定●アクティブページを1にする●画面消去●パレット切り換え⇔青のグラデーション●障害物(青)、ゴール(緑)の作成●パレット切り換え (緑のグラデーション●アクティブページを0にする●グラフィック画面への文字出力準備

#### ② スプライト定義

けつのスプライトパターン定気●パレット切り換え

#### ❸ タイトル表示

●行9の画面枠表示サブ呼び出し●タイトル表示●ラウンド数、スコア初期化●画面枠右下の座標設定●リスト短縮用●スプライトの色指定

#### ● ゲーム開始

●スティック入力判定⇒【入力

があればゲーム開始】画面消去 画面枠表示/けつの座標設定 /けつ表示/変数設定⇒リスト 短縮用●【入力がなければ】行4 を繰り返す

#### 6 ゲーム画面作成

●障害物の配置⇒ラウンド数により配置される障害物の数が決まる●ゴールの配置

#### 6 クリア判定

●けつのX座標更新●スコア加 算●けつの位置のカラーコード 検出●障害物との衝突判定: 【衝突していればゲームオーバー】スコア表示/行3へ飛ぶ● ゴールとの衝突判定⇒【衝突していればクリア】メッセージ表示/ラウンド数更新/効果音、 行4へ飛ぶ

#### 0 おならを出せ

●トリガー入力判定⇒【入力があれば】パワー増加●【入力がなければ】パワーがあるか判定⇒【パワーがあるか判定⇒ 【パワーがあれば】けつの丫座標増分設定/効果音/おならの跡表示/スコア加算/パワー初期化

#### ❸ けつの表示

●けつのY座標、増分更新●けつの表示●けつのY座標増分の 範囲外判定⇒【絶対値がBを超えたら】Y座標増分調整※ただ しY座標増分の絶対値がBを超えることはないので実行されない●行6へ飛ぶ

#### 9 画面枠表示サブ

●画面の枠を青のグラデーションで表示

#### ⑩ おならの音サブ

●音量設定●パワーの値+1回 おならを鳴らす●変数を整数型 に宣言●もとの処理にもどる

(MORO)

#### 悪魔にこってます

はじめまして/ TACOMです// 変なタイトルですみません。私は今、 豊魔にこってます。 雪魔はいいですよ みなさんモ 度 がしてみてください。ルシファーやベルゼブスなんてかっこいいですよね。 パラス アロン オツイノマス バスケ バノ ツダン ドナス ゲヘア メル クラ オルレイ ベルク ヘ パンタラス タイ これは悪魔を呼ぶ呪文です。みんなも悪魔を呼んで友達になろう/ Let's try// ちなみに、このゲームのおしりのモデルは、ボート部の黒沢正臣君 こす。



ONARA .FD2

1 COLOR15, Ø, Ø: SCREEN5, 2: SETPAGE, 1: CLS: FO RI=1T08:COLOR=(I,0,0,I-1):CIRCLE(8,8),9-I,I:CIRCLE(28,8),9-I,9+I\*.8:COLOR=(9+I\*. 8,0,I-1,0):NEXT:SETPAGE,0:OPEN"GRP:"AS#1 2 S\$=STRING\$(6,0):SPRITE\$(0)=S\$+" °o7"+S\$+"※ COLOR=(15,7,6,4) 3 GOSUB9:PSET(90,50):PRINT#1,"おなら シットンフ。 :R=1:S=0:G=255:C=211:PUTSPRITE0,,15 IFSTICK(0)THENCLS:GOSUB9:X=20:Y=170:PU TSPRITEØ, (X,Y): J=Ø:P=Ø:H=18Ø:L=16:ELSE4 FORI=ØTOR\*2+2:COPY(Ø,Ø)-(L,L),1TO(RND( 1)\*H+40,RND(1)\*H+10),0,TPSET:NEXT:COPY(2 0,0)-(36,L),1TO(230,RND(1)\*H+10),0,TPSET 6 X=X+1:S=S+1:T=POINT(X,Y):IFT>1ANDT<9TH</p> ENPSET(70,L):PRINT#1,S;"TLT";":GOTO3ELS EIFT>10THENPSET(60,L):PRINT#1,R;"メンクリア や ったね♥":R=R+1:FORP=ØTO7:GOSUB1Ø:NEXT:GOTO4 IFSTRIG(Ø)THENP=P-(P<8)ELSEIFP>ØTHENJ= P:GOSUB10:CIRCLE(X,Y+L),P:S=S+P-1:P=0 8 Y=Y-J:J=J+(J>-4):PUTSPRITEØ,(X-8,Y-8): IFABS(J)>8THENJ=(J<Ø)\*8:GOTO6ELSE6 FORI=ØTO8:LINE(I,I)-(G-I,C-I),I,B:NEXT 10 SOUND8, 15: FORI = P\*8TOPSTEP-8: SOUND0, 25 Ø-P\*20:SOUNDØ,1:NEXT:DEFINTA-Z:RETURN

行2にある「■」はCHR\$(255)、「**※**」はCHR\$(254)です。ただし、CHR\$(254)は、画面上では空白に見えます。



当選者 ●12月号ソフトプレゼント当選者 」「伊忍道・打御信長」=〈埼玉県〉浅川幹夫・江口和成〈遊賀県〉藤田直裕 2「幻影都市」=〈千葉県〉大木章義〈大阪府〉府〉成山英樹〈民庫県〉石井順台 3「サーク・ガゼルの塔」=〈福島県 / 佐藤英樹〈埼玉県〉田端健二〈東京都〉冨岡俊介 4「キャル」=〈長野県〉中谷稔〈大阪府〉中村信之〈鳥取県〉松木直樹



# ランペットの調べ

MSX 2+以降 BY MIJINKO-SOFT

▶使い方は38ページ

2か月連続の、ミジンコソフトです。 突然ですが、僕はブラスバンド部に トランペットを吹いて います。このゲーム(というよりツー ル)のトランペットのモデル(YTR -800G)も、その部活にあるものです。 わが部活は、トランペット2人、木

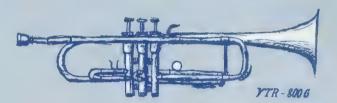
#### トランペットを吹いています

ルン2人、ユーホニウム1人、チュ 一バ1人、クラリネット3人、サキ ソホーン2人、フルート1人、パーカソション1人、不明(たまにしか来 ないのでわからない) 2人、計15人と いうものすごく人数が少ない部活て す。この本を読んでいる人で東京都 S区立K中学校(といってもどこの 中学かわからないが)の帰宅部(との 部活にも属していない人)の方々、ぜ ひともブラスバンド部へ入ってくだ さい。ではまた。

MIJINKO-SOFT 東京・14歳

~ The Tone of The Trumpet ~

トランパットの調べ





#### **一下**多の食店

A. B. C. D. E. F. G ..... グラフィック描画用

A%(n)……トーン設定用

A\$ ······キー入力用

F\$······ファイル名

1・・・・・ループ用

R····・チューニング用

5……スティック入力用

T……音を切るかの判定用

U·····USR関数呼び出し用

∪\$……演奏データ

Z……演奏データ録音・再生ア

ドレス

#### 

10 初期設定

/ トランペット描画

80~90 マシン語データ書きこ み/トーン設定

100 スライド管表示/色設定

110 スプライトパターン定義

#### かよいこのゼミナール

#### ートランペット編~

(キクがMSXのキーをガチャ ガチャさせてしきりに音を出し ている。そこにミルがやってく

ミル(以下ミ):わ、キクちゃん、 なあに、この変な音!

キク(以下丰):見ればわかるで しょ。トランペットよ。

三:(画面をのぞきこんで)ほん とだ。なんだ、てっきリネズミ がハライタおこしてんのかと思 った。

キ:悪かったわね、ネズミの鳴 き声みたいて。

ミ:ゴメン、ゴメン。でも、音 がめちゃくちゃ鳴ってたから

キ:指使いがわからないの! ミ:だって、笛と同じようなも

のじゃないの? そのボタンみ たいなのを押すだけじゃない。 このボタンはド、となりのボタ

ンはしってなってるんでしょ? キ:これはボタンじゃなくてピ ストン。それによく見てよ、3 本しかないでしょ。これでどう やってドレミファソラシドを出 すのよ!

ミ:う~ん、それじゃ、トラン ベットってのはド・レ・ミしか 音が出ないんじゃないの?

キ:そんな楽器があるわけない じゃないの、まったく! (ちょうどそのとき、せんせいが 登場)

せんせい(以下せ): おやおや、 2人ともなにをそんなにさわい でいるんだい。

ミ:あ、せんせい、いいところ に来た。ねえ、トランペットの 吹き方、教えて!

せ:トランペット? (画面を 見て)ああ、なるほど、これはト

ランペットの演奏シミュレーシ ヨンソフトなんだね。

キ:演奏したくても、ピストン の指使いがわからなくて。

せ:トランペットはね、ピスト ンだけじゃなくて、スライド管 との組みあわせて音程を決める んだよ。

三:どういうこと?

せ:スライド管の位置によって、 ド、ソ、1オクターブ上のド、 ミ、ソ、シのフラット、2オク ターブ上のド、レ、とこれだけ の音が出る。この音を基本とし て、画面に向かって左のピスト ンで半音2つ、真ん中のピスト ンで半音1つ、右のヒストンで 半音3つ分、音程を下げるんだ。 ミ:たとえば?

せ:ファだったら、ソの半音2 つ下だから、ソを基本の音にし

て左のピストンを押せばいいし、 ミなら、ソの半音3つ下だから、 右のピストンを押せばいいね。 キ: じゃあ、レはどうするの? ソの半音5つ下だけど、半音5 つ分下げるピストンはないわ。 せ:そういうときは、左と右の ピストンを同時に押すんだよ。 2+3で5つ分音程が下がる。 三: じゃあ、ピストンを全部押 すと半音6つ分下がるんだ! せ:そのとおり。つけくわえて おくと、トランペットは指使い の音と、実際に出る音の音程が ちがうんだよ。

三:え~、それどういうこと? せ:つまり、ドの指使いをして 音を出すと、実際にはシのファ ットの音が出るんだ。

キ:ということは、実際に出る 音は指使いの音の半音2つ下に



当選者 ●12月号ソフトブレゼント当選者 5「ビーチアップ総集編2(笑)」= 〈栃木県〉小野雅幸〈静岡県〉松本康〈京都府〉谷口哲也 6「ディスクステーション 3 | 号」=〈千葉県〉蒔田茂幸・松田裕之〈大阪府〉(舟重享司 7 「ピンクソックス7」=〈宮城県〉菅原誠〈栃木県〉松井誠〈静岡県〉堀内。享



#### /ピストン表示

120 ファンクションキー割り こみ設定

130 ピストン移動

140~150 発音サブ

160 効果音サブ⇒モード切り 換え時

170 ファンクションキー割り こみ許可サブ

180 ファンクションキー割り こみ禁止サブ

190~200 チューニングサブ

録音サブ

230~240 再生サブ

250~260 データセーブサブ

270~280 データロードサブ

290~310 ファイル名入力サブ 320~360 グラフィックデータ

(行20~50で読みこみ)

370 グラフィックデータ/ト ーンデータ(行90で読みこみ)

キー入力・ピストン表示

トーンデータ

演奏データ録音アドレス

(ファジー伸一)

#### なるのね。

せ:そうだね。こういう、指使 いの音と実際に出る音がちがう 楽器を移調楽器というんだ。

キ: ほかにはどんなものがある

**せ**:トロンボーンやクラリネッ トなんかも移調楽器だね。

ミ:ふ~ん。でもさ、トランベ ットって、ドの指使いでシのフ ラットの音が出るんでしょ。だ ったら、ドの指使いなんていわ ないではじめからシのファット の指使いっていえばいいのに! 面倒くさいなあ。

キ:きっと、トランペットを発 明した人は、ミルちゃんのよう にひねくれていたんじゃないか しら。

∃:ひどいなあ。 せ・キ:ハハハ!



\*リストの行190、230にある「国」は、CHRS(144)の文字です。画面では空白に見えます

#### TRUMPET .FD2

18 CALLKANJI: CALLMUSIC: CLEAR300, & HAFFF: S CREENS, Ø, Ø: COLOR15, Ø, Ø: SETPAGEØ, Ø: CLS: LO CATE6,7:PRINT"をオをおをおきュをィおメをソっコをウを「":FORI =1TO14:COLOR=(I,0,0,0):NEXT

READA: ONAGOTO30, 40, 50, 60, 70, 80

READA, B, C, D, E: FORI = ØTOD: LINE(A+I,B)-( A+I,B+C),E-I:LINE(A-I,B)-(A-I,B+C),E-I:N EXT: GOTO20

READA, B, C, D, E: FORI = ØTOD: LINE(A, B+I) - ( A+C,B+I),E-I:LINE(A,B-I)-(A+C,8-I),E-I:N EXT:GOTO20

READA, B, C, D, E, F, G: FORI = ØTOD: CIRCLE(A, B),C+I,E-I,F,G:CIRCLE(A,B),C-I,E-I,F,G:N EXT: GOTO20

60 FORI=2T07:CIRCLE(160,5+1\*6),95,1,4.83 ,6.28,.4-.05\*I:CIRCLE(160,95-1\*6),95,1,0 ,1.46,.4-.05\*I:LINE(170,43+1)-(170,57-1) , I: PAINT (255,50) , I: NEXT: GOTO20

SETPAGE, 1:CLS:COPY(173,0)-(255,100),0

TO(0,0),1:GOTO20 80 A\$="AFCDD5004F06002161B0093AEFF84F7EC 329B@CB512002D602CB592002D601CB612002D60 332F8F7C9326AB0210276CB5120043E011801AFC D770123232323CB5920043E011801AFCD7701232 32323CB6120043E011801AFCD77013A6AB0C313B 01E2E353A3E4144464800"

FORI = 0TO106: POKE&HB000+I, VAL ("&H"+MID \$(A\$,I\*2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HB000:DEFUSR 1=342:DIMA%(15):FORI=ØTO15:READA\$:A%(I)= VAL("&H"+A\$):NEXT:CALLVOICECOPY(A%-863): CALLPITCH(440):PLAY#2,"T255863V15L64" 100 COPY(158,45)-(200,100),1TO(173,45),0 ,TPSET:FORI=1TO7:COLOR=(I,I,I,0):COLOR=(

I+7, I, I, I): NEXT: SETPAGE, Ø: LOCATE6, 7: PRIN T"\$g\$→\$→\$→\$y\$b\$g\$7U1\$→5 ":LOCATE6,10:PRINT "1991 MIJINKO-SOFT":R=10 110 SPRITE\$(0)=CHR\$(255)+STRING\$(7,&H38)

:SPRITE\$(1) = STRING\$(7,0) + CHR\$(254) : FORI= ØTO2: PUTSPRITEI, (92+I\*12,35), 13, 0: NEXT

120 ONKEYGOSUB190,210,230,250,270:GOSUB1 70:LOCATE20,8:PRINT"[#37K]

30 U=USR(0):GOSUB140:GOTO130

140 IFU=TTHENUS="R64"ELSEIFU<31THENUS="0 50R64"ELSEUS="063N"+STR\$(U)

150 PLAY#2,U\$:T=U:RETURN 150 PLAY#2,"","T120V150006E4C4":RETURN 70 FORI=1TO5:KEY(I)ON:NEXT:RETURN

FORI=1T05:KEY(I)OFF:NEXT:RETURN GOSUB180:GOSU3160:LOCATE20,8:PRINT"[ U199]

200 S=STICK(@):R=R-(S=3)\*(R>@)+(S=7)\*(R< 20):COPY(0,0)-(82,100),1TO(173,0),0:COPY (143+R\*1.5,45)-(200,100),1TO(173,45),0,T PSET: CALLPITCH (430+R): IFPEEK (-1044) = 251T HENGOSUB160: RETURN120ELSE200

210 GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"[ 〈^っケ]": Z=&HB800

220 U=USR(0):GOSUB140:POKEZ,U:Z=Z+1:IFZ= &HDØØØORPEEK(-1044)=251THENPOKEZ,0:GOSUB 160: RETURN120ELSE220

GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"[ → N97]": Z=&H8800

U=PEEK(Z): IFU=ØORPEEK(-1044)=251THEN GOSUB160: RETURN120ELSEGOSUB140: Z=Z+1:GOT 0240

@ GOSU8180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"[

80811":GOSUB290 260 BSAVEF\$+".TDT",&HB800,&HD000:LOCATE6,9:PRINTSPC(20):GOSUB160:RETURN120

GOSUB180:GOSUB160:LOCATE20,8:PRINT"[

5%+e1":GOSUB290 280 BLOADF\$+".TDT":LOCATE6,9:PRINTSPC(20 ):GOSUB160:RETURN120

U=USR1(0):LOCATE6.9:PRINT"File Name:

300 A\$=INKEY\$:IFA\$=CHR\$(13)THENRETURNELS EIFAS=CHR\$(8)THENF\$=LEFT\$(F\$,LEN(F\$)+(LE N(F\$)>0))ELSEIFA\$=CHR\$(27)THENLOCATE6,9: PRINTSPC(20):GOSUB160:RETURN120ELSEF\$=LE FT\$(F\$+A\$,8)

10 LOCATE 17,9: PRINTF\$SPC(8): GOTO300 7,1,119,48,17,6,7,1,95,66,38,5,6,1,107,

66,38,5,6

330 DATA1,119,66,38,5,6,1,95,105,3,5,14, 1,107,105,3,5,14,1,119,105,3,5,14,3,55,7 1,21,3,7,1,57,4,71,2,21,50,25,4,6,2,47,5 0,88,3,7,2,55,92,20,3,7,3,68,88,4,3,6,1. 57,4,72,2,69,84,19,3,13,2,69,92,19,3,13, 2,89,84,3,3,6,2,89,92,5,3,6,2,93,84,0,2 340 DATA6,4,3,99,88,4,3,6,1.57,4,72,2,10 0,84,4,3,13,2,100,92,4,3,13,2,105,84,2,3 ,6,2,105,92,2,3,6,2,108,84,0,2,6,2,108,9 2,8,2,6,2,136,50,35,3,13,2,172,50,0,4,14,3,170,88,4,3,6,4,71,1,58,2,124,84,45,3,13,2,124,92,45,3,13,2,132,84,0,4,14,2
350 DATA126.88,45,3,13,2,172,88,0,4,14,2

120,88,5,3,6,2,119,88,0,2,6,2,111,90,4,3,6,2,112,70,2,2,4,2,112,70,2,2,4,2,112,70,2,2,4,3,142,75,5,0,12,0,6,28,3,82,75,5,0,12,2,9,0,5,1,78,71,2,0,12,1,86,71,2,0,12

360 DATA3, 133, 41, 5, 0, 12, 1.45, 4.72, 2, 152,

98,19,0,11,3,152,98,1,1,12,0,6.28,3,155, 98.1.1.12.0.6.28.2.164.98.0.1.11.2.166.9 8.0.1.11.3.172.87.9.0.5.4.8.0.3.5.3.182. 60.10.3.6.0.2.1.58.3.182.78.10.3.6.4.71. 6,3,163,69,31,3,6,5.8,0.4,2,173,50,8,3

370 DATA13,2,173,88,8,3,13,3,185,75,16,0 .5,4.8,0.1,2,143,50,29,3,5,2,143,88,29,3,5,1,176,54,30,1,11,6,0,0,0,0,0,0,E,0,0,16 31,20F1,40,0,2071,20F2,60,0



# 槍投げ100m

M5X 2/2+ VRAM64K BY Cock-M

#### ▶遊び方は39ページ

#### 

#### スプライト座標

□・・・・・・槍の座標

ト …… 槍の座標移動増分

X······プレイヤーのX座標

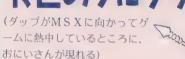
#### その他の変数

□・・・・・・・槍の色

……ループ用

#### H .....スコア

# ファジー伸一's



ダップ(以下ダ):やった、新記 鉢105.2m!

おにいさん(以下お):お、ダッ プ、やってるね。

**ダ**:あ、おにいさん、このゲー ム熱中するよ、ハイハ オリン ピックみたい。

お: 槍の投げる角度は自分で決 の敵なんだからね。 められないから、メーターの動 ダ:そんなことより、このゲー このプログラム、ちょっとおし いなあ。

**ダ**:え、どこが?

どころにあるんだよね。たとえ ば、行3の

K = K + 1 : K = K + (K > 4)2) \* 4 3

を

K = (K + 1) MOD 4 3

 $I = -S T R I G(\mathscr{Y}) : I =$ 

I - (X > 55)

 $I = -STRIG(\mathscr{X}) - (X >$ 

リストも短くなろだろう

くてもいいんじゃない?

**お**:いや、日頃からムダのない **お**:う~ん、なるほど。



プログラムを作る習慣をつけな きゃ。ムダはメモリとスヒード

きに合わせて助走のタイミング ム、記録を表示するとき、ただ をはからなければならないって 数字だけしか出ないでしょ。や ところがオモシロイよね。でも、 つばリ「〇〇. 〇〇m」って表示 してほしいなあ。そのほうが気 分出るじゃない?

**お**:うん、それはささいなこと **あ**:プログラムのムダがところ だけど大切なことだね。行7の PRINT#1, H/188 のあとに、; "m"をいれればい いよ。ついでにいうと、ふざけ てプレイして槍が0mラインを こえなかった場合、記録がマイ ナスになるけど、実際の競技で はファールになるわけだから、

IFX>49.5

のあとに

ORP < 45

をつけくわえてファールと判定 とすれば、機能は変わらないし、されるようにしたほうがいいね。 ダ:でもさ、これはこれでおも ダ: ごも、そこまでこたわらな しろいからいいんじゃない? マイナス記録の競争もできるし。

J······ 画面表示用

└ …… 槍を投げる角度

S. SS······スティック入力用

#### 

初期画面設定/スプライト パターン定義 グラフィック画 面オープン

2 画面作成

3 変数設定/効果音/メータ

一移動計算/スティック入力/

プレイヤー移動計算/メーター 表示/プレイヤー表示/メータ 一色変化/槍を投げるかどうか

判定

変数設定

槍移動計算・表示/地面に ささったかどうか判定

6 効果音/ファール判定

記録計算・表示/ウェイト

槍表示サブ

(ファジー伸一)

#### あなたが世界記録を作る

突然ですが、僕は陸上をやっています。このゲームは、いかにも陸上部の 人が作ったという感じがするでしょう。しかし僕は、槍をなげたことはあ りません。一度このゲームを始めたら、100m以上投げるまでやめないでく ださい。あなたが世界記録を破るのです。カーソルーキーをこわさないよ うに。ぶっこわれるで思い出したけど、僕はまだ、FM音源を修理してい ません(7月号P58参照:Cock-M注)。SSRさんのいうように早く修



理しようと思っていますが… (9月号P62参照: Cock-M 注)。長くなりましたが最後に、 群馬県の高校生の陸上の大会で 1277というゼッケンを見たら、 それは僕です。べつにそのゼッ ケンが僕だという意味ではあり ませんが、まあ、声でもかけて ください。

COCK-M 群馬·15歳

YARINAGE.FD2

1 COLOR15,4,1:SCREEN2,1,RND(-TIME):SPRIT E\$(0)="+++":OPEN"GRP:"AS1

2 CLS:LINE(0,170)-(255,198),6,BF:COLOR,6 :FORI=0T010:J=I\*18+50:LINE(J,170)-(J,173 ),15:PSET(J-10,180),15+(I<2)\*9:PRINT#1,I \*10:NEXT:LINE(2,11)-(5,60),15,8:COLOR,4 3 X=0:K=RND(1)\*50:M=0:S=0:SS=S:BEEP:FORI

=ØT01:K=K+1:K=K+(K>42)\*43:SS=S:S=STICK(Ø ):M=M-(SS<>S)/14:X=X+M:PUTSPRITEØ,(3,K+1 2),8:PUTSPRITE1,(X,163),15,0:COLOR=(8,8-ABS(20-K)/3,0,0):I=-STRIG(0):I=I-(X>55) 4 NEXT:L=K:Q=160:P=X:M=M+K/8.5:K=61-K\*2

5 C=4:GOSUB8:P=P+M:K=K-(1.2+(ABS(20-L))/ 10):Q=Q-K/10:C=15:GOSUB8:IFQ-K/8<170THEN

6 SOUND7,245:SOUND6,8:PLAY"SM999D16":PSE T(80,50),4:IFX>49.5THENPRINT#1,"ファール";:P =45

7 H=INT((P-45)/18\*1000):PRINT#1,H/100:FO RI=ØTO2ØØØ:NEXT:GOTO 2

8 LINE(P,Q)-(P+5,Q-K/8),C:RETURN



当選者 ●12月号FFBプレゼント当選者 4・魔宮殿 = 〈東京都〉山本裕司〈静岡県〉原田守啓〈大阪府〉中、1隆博〈島根県〉月王信〈広島県〉漫田彰彦 5・カサ 7ランカに愛を、= 〈青森県〉前田柱史〈群馬県,森野孝一〈徳島県〉、可野貴志〈愛媛県〉加地健司〈盛賀県)中村和雅/(6) 抜忍伝説。」=〈北海道〉福嶋幸司〈茨城 県〉豊田雄樹〈東京都〉山田滋也〈兵庫県〉白井陽〈香川県〉杉原香苗





# くらやみの戦い

MSX MSX 2/2+RAM8K BY KPC

▶遊び方は40ページ

#### 変数の意味

**F······**回避フラグ ⇒ 0 = ミス、 1 = クリア

| ……ループ用

J······PSGレジスタ設定用

K……移動距離

M……回避時間⇒回避できるまでの時間

N……経過時間→敵と遭遇してからの時間用カウンタ

S······スティック入力用

丁・・・・・・敵の種類⇒ ] =機関銃、

2=戦車、3=手榴弾

#### プログラム機能

#### ① 警戒警報発令

- ●画面モード設定⇒乱数初期化
- ●変数を整数型に宣言●画面の 色指定●効果音(警報)

#### ② 侵攻せよ!

効果音(足音)●移動距離行進
 ⇒スティック入力があれば増加しない●時間待ち●クリア判定
 ⇒【移動距離が80ならクリア】行
 6へ飛ぶ●敵との遭遇判定
 【遭遇しなければ】行2へ飛ぶ

#### ② 敵出現

●効果音(ビープ音)●遭遇した 敵の種類設定●敵の種類により 各効果音サブ(行7~9)を呼び 出す●経過時間初期化

#### ● 回避せよ!

●経過時間増加●回避フラグ設定●スティック入力受け付け●回避判定⇒【機関銃と手榴弾】入力が下ならクリア、回避フラグ設定●【戦車と手榴弾】入力が左右ならクリア、回避フラグ設定●回避する時間でなければ行4へ飛ぶ

#### ⑤ 生き残ったか?

●行10呼び出しとPSGレジスタ設定(爆発音)●敵の回避判定
⇒【回避フラグが1ならゲームオーバー】画面を赤くする/STOPキーを押した状態にする/効果音(ビープ音)/ふたたびPUN●【回避フラグが①ならクリア】時間待ち/行2へ飛ぶ

#### 6 敵基地破壞

●時間待ち●行日を呼び出す

(手榴弾を投げる音)●行10を呼び出しとPSGレジスタ設定 (爆発音)●画面を黄色にする● プログラムを終わる

#### (1)機関銃の音サブ

●効果音(機関銃)●回避時間設

定●もとの処理へもどる

#### 9 手榴弾の音サブ

- ●効果音(手榴弾)●回避時間設
- 定●もとの処理にもどる

#### ⑩ 爆発音サブ

●効果音●もとの処理にもどる (MORQ)



KURAYAMI.FD2

1 SCREEN1,,RND(-TIME):DEFINTA-Z:COLOR15, Ø,Ø:FORI=ØTO2:SOUND8,15:FORJ=-15ØTO15Ø:S OUNDØ,10Ø+ABS(J):NEXT:SOUND8,Ø:NEXT

2 SOUND7,7:SOUND6,0:SOUND8,15:SOUND8,0:K=K-(STICK(0)=0):FORI=0T0300:NEXT:IFK=80THEN6ELSEIFRND(1)<.8THEN2

3 BEEP:T=RND(1)\*3+1:ONTGOSUB7,8,9:N=Ø

4 N=N+1:F=1:S=STICK(0):IFN=MTHENIF(T=1OR T=3)ANDS=5THENF=ØELSEIF(T=2ORT=3)AND(S=3 ORS=7)THENF=ØELSEELSE4

5 GOSUB10:SOUND12,50:IFFTHENCOLOR,8,8:PO KE-869,1:BEEP:RUNELSEFORI=0TO500:NEXT:GO TO2

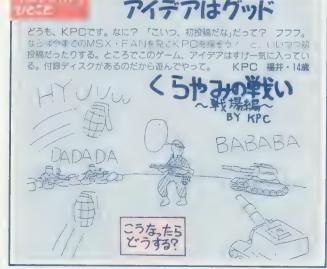
6 FORI=ØTO8ØØ:NEXT:GOSUB9:GOSUB1Ø:SOUND1 2,255:COLOR,10,10:END

7 SOUND6,255:SOUND7,247:PLAY"S8M400CCC": M=60:RETURN

8 J=0:FORI=0T013:J=J+170:SOUNDI,JMOD256: NEXT:M=60:RETURN

9 SOUND8,15:FORI=ØTO255:SOUNDØ,I:NEXT:M= 1:RETURN

10 SOUND8,16:SOUND13,1:SOUND7,7:SOUND6,2





MSX 2/2+RAM8K BY 撃退サミー

▶遊び方は40ページ

#### 変数の意味

#### グラフィック座標

A、B、C、D……日本表示時 の座標用

#### スプライト座標

X、Y……台風の表示位置/台 風の上陸判定と被害の跡表示時 はグラフィック座標にも使用

#### その他の変数

A\$……スプライトパターンデ ータ作成用

F、G·····ループ用

○・・・・・・スティック入力の右まわり判定用⇒スティックから入力された値と同じになると+1され、入力が1周したかの判定にも使用される

P・・・・・ 台風の表示パターン切り換え用

S……台風の移動方向⇒値と方 向の対応はスティック関数とお なじ

#### プログラム解説

#### ① 日本表示

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●日本の表示用ループ開始●座標データ 読みこみ●日本の各パーツ表示 ●表示用ループ閉じ●日本表示時の座標データ(この行で読み

こみ)●変数を整数型に宣言● パターン定義用ループ開始●パ ターンデータ初期化●パターン データ作成ループ開始●乱数に よりパターンデータ作成●データ作成ループ閉じ●台風のスプライトパターン定義●定義用ループ閉じ●台風の座標設定●台風の移動方向設定

#### 2 台風移動

●台風のパターン切り換え、表示●台風の座標更新●スティック入力判定→【正しい入力なら】入力用カウンタ更新●入力が1周したか判定→【1周していれば】入力用カウンタ初期化/台風の移動方向の調整判定→判定があれば移動方向を調整する

#### 3 台風上陸

●台風の上陸判定⇒【台風の中 心が日本と重なっていれば】被 害の跡表示/スコア加算

#### (a) I-!

●効果音(台風の音)

#### 6 ゲームオーバー判定

●台風が画面外に出たかの判定

□ 【画面外に出ていれば】グラフィック画面への文字出力準備/
ゲームオーバーメッセージ、スコア表示/STOPキーを押した状態にする/もういちどRUN

#### ⑥ まだまだ続く

●行2へ飛ぶ

(MORO)

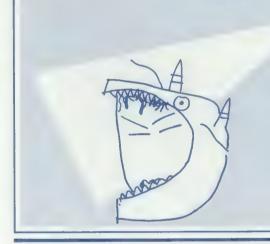


#### 704991 VESE

#### Mファンはケチで妖しい

能書きは後にして、12月号現在、Mファンはけちで妖しい感じがすると思う。MOガ(この〇は効果があまりない)と賞品を比べると、一目瞭然でケチだとわかるし、CGコンテストもたいたい到身、 / 月点に得点か集中している。ファンストラテジーに武将風雲録の移動攻撃やらなんやらの技を送ったら(発売日当日)、ファジー伸一がほぼ同じ内容でしゃしゃりでてきた。全国にも同じように考えている人が絶対にいるはずだ。話は変わって、(なぜ段を変えないかというと、書くスペースがなくなるので [ウォー// かえってスペースがなくなった]) 僕たちはヒマな時に、「シミュレーションゲーム日時間がの底である。田舎だからで表技だ。〇〇T1フアとさんが田舎といっていたが、こっちなんか、半径2×m/4内にデーサという所が学区内にザラにある。(決められた字数にまとめるのは、難しすぎる)

撃退サミー 宮城・14歳



TAIFUU .FD2

1 COLOR15,5,5:SCREEN2,3:FORF=ØTO4:READA, B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),3,BF:NEXTF:DATA128,48,150,96,160,76,190,94,160,48,230,70,2 15,30,230,48,215,10,230,25:DEFINTA-Z:FOR G=ØTO1:A\$="":FORF=ØTO35:A\$=A\$+CHR\$(RND(1)\*255):NEXT:SPRITE\$(G)=A\$:NEXT:X=-8:Y=184:S=1

2 P=1-P:PUTSPRITEØ,(X,Y),15,P:X=X+((S>5)
-(S>1ANDS<5)):Y=Y+((S=1ORS=2ORS=8)-(S>3ANDS<7)):IFSTICK(1)=OTHENO=O+1:IFO>8THENO=1:S=S+1:IFS>8THENS=1

3 IFPOINT(X+16,Y+16)=3THENCIRCLE(X+16,Y+16),3,5:SC=SC+1

4 SOUND8,0\*2:SOUND7,55

F 300N03,0%2,300Nで1,30 1 FX(-80RX)2480RY(-180RY)184THENOPEN"GR P:"AS#1:FORF=ØTO1:PSET(99+F,170):PRINT#1, "たいふうはすき"さった":PSET(120+F,180):PRINT#1," とくてん ";SC;"てん":NEXTF:POKE-869,1:RUN 6 GOTO2



# **SOLID**~立体表示~ソリッド

MSX 2/2+ RAM8K BY 奥田隆弘

▶遊び方は40ページ

#### 一変数の意味

#### A·····一時変数

1、 J……ループ用

Q、R·····リスト短縮用(と作者は書いているが、Rは2つの図のそれぞれに重要な定数。プログラム解説参照)

□(n, m)·······格子の各交点の 高さ

#### プログラム解説

#### 1 初期化

●変数初期化●高さデータ読みこみ●画面初期化●ループ開始

#### ② キャビネット図

●水平線を引く:10と130(Q)は各座標の基準値。5.3(R)は、 X座標の計算では各水平線のX 座標の計算では各水平線間の距離を表わす。15は、各格子の水平な辺の長さ。「25+・・・・・・+15\*・・」は「10+・・・・・・+15\*・・」は「10+・・・・・・+15\*・・」と考えればわかりやすいだろう● 対めの線を引く:各線の長さの X成分とY成分がともに5.3(R)で、15は各線のX方向のずれだが、「9ー」」は「10-(」+1)」と考えればわかりやすいだろう●ループの終わり

#### (3) 等角図の準備

●キー入力待ち●キャビネット 図の消去●変数初期化●ループ 開始

#### 4 等角図

●線を描く: どちらの線でも、 8.6(円)は各線のX方向のずれ と辺の長さのX成分を表わし、 5は各線のY方向のずれと辺の 長さのY成分を表わすが、「日\* (10-1+J)」は「日\*(10-1)+日\*J」と(2つの日は値 は同じでも意味が違う)、また「5\*Q」は「5\*|+5\*J」と考えればわかりやすいだろう(2つの5はそれぞれ意味が違う)●ループの終了

#### 6 終わり

●キー入力待ち●画面初期化● リスト表示

#### 6~6 高さデータ

#### 易足

担当者はキャビネット図や等 角図という名前も書き方も知らなかったが、作者によると、まったく起伏がない場合、キャビネット図は、水平線と斜めの線の角度を45度にして、斜めの線は水平線の縮尺の2分の1の割合の長さにし、等角図は2つの線をどちらも同じ縮尺にし、水平方向に対して30度ずつ傾けるのだそうだ。

各格子の1辺の長さをキャビネット図は15(斜めの線の場合は7.5として描く――どうして割り切れるように偶数にしなかったのだろうか)、等角図の場合は10としたらしいので、三角関数を使えば「5.3」「8.6」「5」といった定数の根拠がわかるだろう(図1、図2参照)。

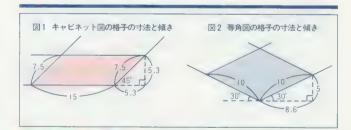
ひょっとすると知っててやったのかもしれないが、念のために指摘しておくと、行1のPAINT文はOLSで同じことができるし(CLSのほうが速い)、SCREEN文とCOLOR文の順序を逆にすればCLSも必要ない。キャビネット図を消すのも、LINE文よりCLSを使うほうがわかりやすいだろう。

(ANTARES)

SOLID .FD2

15

1 R=5.3:Q=130:FORI=0T09:FORJ=0T09:READA: D(I,J)=A\*5:NEXTJ,I:SCREEN2:COLOR15,1,1:P AINT(0,0),1:FORI=0T09:FORJ=0T08 2 LINE(10+R\*(10-I)+15\*J,Q+R\*I-D(I,J))-(2 5+R\*(10-I)+15\*J,Q+R\*I-D(I,J+1)),15:LINE( 10+R\*(10-J)+15\*I\*Q+R\*J-D(J\*I))-(10+R\*(9-10+R)+10+R\*(9-10-R)+10+R\*(9-10-R)+10+R\*(9-10-R)+10+R\*(9-10-R)+10+R\*(9-10-R)+10+R\*(9-10-R)+10+R\*(9-10-R)+10+R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10-R)+10-R\*(9-10J)+15\*I,Q+R\*J+R-D(J+1,I)),15:NEXTJ,I 3 IFINKEY\$=""THEN3ELSELINE(0,0)-(250,210 ),1,BF:R=8.6:FORI=ØTO9:FORJ=ØTO8:Q=I+J 4 LINE(10+R\*(10-I+J),60+5\*Q-D(I,J))-(18. 6+R\*(10-I+J),65+5\*Q-D(I,J+1)),15:LINE(96 +R\*(I-J),60+5\*Q-D(J,I))-(87+R\*(I-J),65+5\*Q-D(J+1,I)),15:NEXTJ,I 5 IFINKEY\$=""THEN5ELSE:SCREENØ:LIST6-DATA 6,6,6,6,7,6,6,6,6,6 DATA 5,5,5,5,6,5,5,5,5,5 DATA 4,4,4,4,5,4,4,4,4,4 8 DATA 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3 10 DATA 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3 DATA DATA 2,2,2,2,3,2,2,2,2,2 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1 DATA



DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1





# オーム

#### MSX MSX 2/2+RAM8K BY 坂本伸幸

#### ▶遊び方は41ページ

#### 変数の意味

#### スプライト座標

A、B······自機の速度(プログラム解説参照)

X、Y······自機の位置

#### テキスト座標

✓、W·······自機の位置(一時変数)

#### その他の変数

○\$ ……一時変数

E\$·····エスケープシーケンス

用

| ……ループ用

L .....レベル

P……取ったオームの数

S……スティック入力値

T……「T」(タイム)

#### プログラム解説

#### 0 初期化

● 警数型宣言●画面初期化●乱数初期化●カラーテーブルセット(「ク」を縁の四角に、「タ」を黄色の四角にする)●パターンジェネレータテーブル(「あ」=オーム)セット、スプライトジェネレータテーブル(0=自機)セット●変数初期化

#### ② レベル初期化

●効果音●変数初期化●画面ク リア●壁を描く●レベル表示● オームの配置

#### 3 移動 1

●スティック入力●Aはスティック入力によって、Bは重力・反重力によって、±2を加える
●A、Bの半分を速度として座標計算●A、Bの符号により±1を加える⇒加速しにくく減速しやすい。X方向は放っておく

と減速される●タイム更新●X 座標限界判定と跳ね返り処理

#### 4 移動2

● Y座標限界判定と跳ね返り処理

#### 5 表示更新

●タイム表示●自機表示(Y座標が「Yー1」になっているのは、 スプライト座標とテキスト座標・グラフィック座標とのずれのため)

#### 6 クリア判定

●オームを取っていれば[オームを消す/効果音/取ったオーム数更新/クリアなら[効果音/メッセージ表示/ 待ち/レベル更新]]

#### **①** ゲームオーバー

●タイム判定●メッセージ表示

●効果音●上キー入力待ち●リ プレイ

#### (3) 上キー入力待ちサブ

#### HE

普通の壁と反重力壁の色は、 緑と黄色ではディスプレイによ ってはかなり見分けづらい。行 1の3行目の「170」を設定した いカラーコードの17倍(例えば カラーコード4の青なら68)に すると、反重力壁の色が変わる。 行3の速度に対する処理の効 果はプログラム解説の通りだが、 すべて作者の意図だろうか。も しそうだとしても、減速時の速 度が例えば6、4、3、1、0、-1、-1、-2、-2……と、やや 不規則に変化するのはどうかと 思う。速度変数を実数型にして 加速度を0.5としたほうがすっ きりするのではないだろうか。 つまり、X成分はスティック入

力があったとき、Y成分は毎回、 速度に±0.5を加え、速度変数を そのまま座標に加えるのだ。座 標変数が整数型なら自動的に小 数点以下が切り捨てられる。

変数を実数型にするには、D EFSNG(単精度型、有効数字 6桁)、DEFDBL(倍精度型、 有効数字14桁)を使うか、または 変数名の後に「/」(単精度型)か 「#」(倍精度型)をつければいい。 この場合は単精度型で十分で、 DEFSNGを使うより「/」を つけるほうが混乱が少ない。

なお、「DEFINT A-Z」を書かなければ、「%」(整数型)「/」「\$」(文字型)をつけないすべての変数が倍精度型になる。ほとんどのプログラムに「DEFINT A-Z」が書いてあるのは、実行を高速化するためだろう。 (ANTARES)

#### ゴルフ場め計画をめぐって



私の村でゴルフ場を造る計画がありますが、11月16日付けの読売新聞群馬版によると、そのゴルフ場の関連会社が議長の土地を1億で購入してから、計画を白紙に戻すよう要請して肥大を変えたというのです。もともと悪った諸に関して開発性進に態度を動かった諸に関いました。またともに落ち、おそらく開発計画もなかったことになるので、その点ではよかったと思う今日この頃です。坂本伸幸 群馬・15歳

OHM .FD2

3 S=STICK(0):A=A+(S=7)\*2-(S=3)\*2:B=B+2+(X>79ANDX<104)\*4:X=X+A:Y=Y+B\( \)2:A=A-SGN(A):B=B-SGN(B):T=T-1:IFX<80RX>176THENX=((X-8)\( \)4168)\*168+8:A=-A

4 IFY ( ØORY > 168THENY = (Y¥168) \* 168: B=-B

5 PRINTES"#8T"T:PUTSPRITEØ,(X,Y-1),7.

8 IFSTICK(0)=1THENRETURNELSE8





# UF () 2-7x-

MSX 2/2+VRAM64K BY ひろ

▶遊び方は41ページ

#### 理数の意味

#### UFO関係

A、B······UFOの中心座標

D、M······UFOの座標増減用

V、Q······UFOの座標

#### その他

A\$········· スプライトパターン定 義用

| ……汎用

P······マウス入力

R ...... 乱数の初期化

S······エネルギー残量

T・・・・・スコア

X. Y·····カーソル座標

#### プログラム解説

10 初期設定/変数型宣言/インターバル割りこみ先の指定/ 乱数の初期化/UFOの中心座標を決定/スコアの表示

20 スプライトパターンの定義 /自機を中心に表示/エネルギー表示/枠の表示

30 マウス入力/カーソルの移動増分を求める

40~70 カーソルのはみ出しチェック

80 カーソルの表示/UFOの 座標を求める

90~100 UFOのはみ出しチ

エック

IIO UF口の表示/レーザーの発射⇒レーザーの表示

120 レーザーの命中判定→命 中したら行140ヘ/エネルギー を減らして表示

130 レーザーを消す/エネル ギー残量の判定⇒ 0 なら行170

140 UFOの爆発/効果音/ 得点の加算/スコアの表示/レ ーザーの消去へ

150 UFOの中心座標を決めるサブルーチン

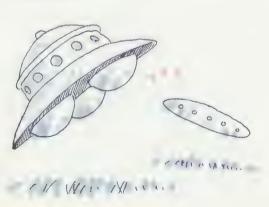
160 スコアの表示/UFOの 座標を画面の上へ

170 ゲームオーバーの表示/リプレイ処理

180 スプライトパターンデータ(カーソル、UFO、自機、爆発の順に)

#### 相足

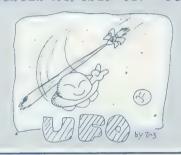
行40と50、行60と70は同時に 条件を満たすことはない。した がってELSEで2つの行をつ ないでしまえば少し短くなる。 プログラムを少しでも縮めたい ときは、こういう同時には満た されない条件の場所を見つけて、 つないでしまうのがかんたんで すね。 (にゃん☆)



#### Herrical Control

#### やっほ~!

やっぽ~/ ひろだよ~ん/ ということでみなさん新年あけましたです// このゲームは僕のようにグラフィックツールでマウスを使ってへのへのもへじもろくに書けないようなものがしても200点取るのがやっとのことじゃないかと思われますがけっこうおもしろいのでマウスを持っている方はぜひ遊んでみてやってください。それでは年明けそうそうぐだぐだ書くのもなんなのでこのへんで。ではさよーなら/ **ひろ 岡山・17歳** 



UFO .FD2

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,3:OPEN"GRP:"AS#1: DEFINTA-Z:ONINTERVAL=180GOSUB150:INTERVA LON:R=RND(-TIME):S=87:GOSUB150:GOSUB160

20 FORI=0TO3:READA\$:SPRITE\$(I)=A\$:NEXT:PUTSPRITE2,(120,101),7,2:PSET(34,200):PRINT#1,"ENERGY":LINE(87,200)-(137,208),6,8 F:LINE(26,26)-(226,186),15,8

30 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)

40 IFX<27THENX=27

50 IFX>216THENX=216

60 IFY<26THENY=26

70 IFY>175THENY=175

80 PUTSPRITEØ,(X,Y),15:D=D+(V>A)\*2+1:V=D +V:M=M+(Q>B)\*2+1:Q=M+Q

90 IFV<00RV>240THEND=0

100 IFQ<00RQ>195THENM=0

110 PUTSPRITE1, (V,Q),14,1:IFSTRIG(1)THEN LINE(126,106)-(X+4,Y+5),11ELSE30

120 IFX-14<VANDX+8>VANDY-10<QANDY+10>QTH EN140ELSELINE(S,200)-(S,208),4:S=S+1

130 LINE(126,106)-(X+4,Y+5),1:IFS=138THE N170ELSE30

140 FORI=13TO8STEP-1:BEEP:COLOR=(I,7,I-8);PUTSPRITE1,(V,Q),I,3:NEXT:T=T+10:G OSUB160:GOTO130

150 A=RND(1)\*156+50:B=RND(1)\*151+30:RETU RN

160 PSET(150,200):PRINT#1,"SCORE";T:V=RND(1)\*200+26:Q=-20:RETURN

170 PRESET(92,70):PRINT#1,"GAME OVER":IF STRIG(3)THENRUNELSE170

180 DATA リィpィリ・く~f■f,Dい※±♣D,テnヤBfるフロ



# センタッキーアクション

MSX MSX 2/2+RAM8K BY 三木一

▶遊び方は41ページ

#### 変数の意味

A 1 (n)、A 2 (n) ······· 敵の座標

B、P……得点表示位置の移動 用

H、1、J、M、Z……ループ 関係で使用

L……レベル

W······時間待ち用

X、Y······自機の座標 X1(n)、X2(n)、X3(n)、 X4(n)、Y1(n)、Y2(n)、 Y3(n)、Y4(n)·······座標デ ータの保存用(画面を切り換え るので配列に保存する)

・X·····得点を表示する座標

#### プログラム解説

#### 1 初期設定

●画面モード設定●ファンクションキーの表示を禁止●配列変数宣言●変数初期化●スプライト割りこみ許可●スプライト割りこみ先の指定●スプライトパターンの定義

#### ② ③ 画面の作成

●画面切り換え用データなどの 読みこみ●画面を切り換える● 画面消去●洗濯機の画面を作る

●敵の座標を読みこむ

#### 4 敵の出現

●敵を配置

#### 6 自機の移動

●効果音●自機座標の更新●自 機の移動

#### 6 画面の切り換え

●画面を切り換える●時間待ち

#### ② ③ クリア判定

●得点のX座標を更新●得点の 位置を移動●得点の位置の判定 ⇒右端なら無限ループ/左端な らば効果音●変数初期化●リプ レイ/どちらでもなければ行ち

#### ② 敵に当たる!

●効果音●得点の移動●レベルを上げる●行4へ

#### の データ

●画面作成用データ●敵の出現 位置データ



#### THE THE PARTY.

#### こんなゲームだけど

はじめまして。初登場の三木一です。このゲームは、僕の長い11年間のパソコン歴の中ではじめてまともに作ったものだったので、採用通知が届いたときは本当に感激しました。ところでこのゲームは、どのように作ればよいかわからなかったので、Mファンにのってるプログラムの一部をあち



こちからそのまままわして作りました。たから本当に汚くく無駄の多いフログラムになってっまいました。それに逆極較させたり、色かかわっていくようにしたかったんだけども、どうしてもできません。こんなゲームだけど、わりにいい動きをしていると思う。

SENTUCKY.FD2

1 SCREEN3,0,0:KEYOFF:L=0:DIMV(4),X1(4),Y1(4),Y1(4),X2(4),X2(4),X3(4),Y3(4),X4(4),Y4(4),A1(6),A2(6):X=52:Y=50:Z=0:M=0:SPRITEON:ONSPRITEGOSUB9:W=33:XX=100:COLOR 15,4,4:SPRITE\$(0)="\documentum":SPRITE\$(1)="<\lambda\

2 FORI=ØTO4:READV(I),X1(I),Y1(I),X2(I),Y 2(I),X3(I),Y3(I),X4(I),Y4(I):POKE&HF3D6, V(I)\*8:CLS:VDP(4)=V(I):CIRCLE(136,96),8Ø ,15:LINE(X1(I),Y1(I))-(X2(I),Y2(I)):LINE (X3(I),Y3(I))-(X4(I),Y4(I))

3 CIRCLE(136,96),65,15:FORH=26TO42STEP4: CIRCLE(136,96),H,Ø:NEXTH:NEXTI:FORZ=ØTO6:READA1(Z),A2(Z):NEXTZ

4 Z=(Z+1)MOD6:PUTSPRITE1,(A1(Z),A2(Z)),2
5 SOUND1,88:SOUND8,15:S=STICK(Ø):X=X+(S>
1)\*(S<5)-(S>5)\*(S<9):Y=Y+2+STRIG(Ø)\*4:PU
TSPRITEØ,(X\*2,Y\*2),15:IFPOINT(X\*2,Y\*2)OR
POINT(X\*2+5,Y\*2+5)THENPLAY"V15L6404C":P=
32

6 M=(M+1)MOD5:VDP(4)=V(M):POKE&HF3D6,V(M
)\*8:FORJ=ØTOW-L\*3:NEXT

7 XX=XX+B-P:PUTSPRITE2,(XX,0),15:P=0:B=0:IFXX>255THENPLAY"V15L6404CDEFGAB":FORI=0T01:I=I-1:NEXT:ELSEIFXX<0THENPLAY"V15L6404EDC":X=50:Y=50:L=0:M=0:XX=50:FORI=0T01:IFSTRIG(0)THEN4ELSE:I=I-1:NEXT

8 SPRITEOFF: SPRITEON: GOTO 5

9 PLAY"V15L6405G":B=16:L=L-(L<11):GOTO 4
10 DATAØ,136,16,136,176,56,96,216,96,2,1
60,20,112,172,60,72,212,120,4,183,32,89,
160,72,40,200,143,5,200,49,72,143,89,32,
183,169,6,212,72,60,120,112,20,160,172,1
70,96,88,96,160,123,112,60,160,55,136,13
4,112,49





# LEAD THE DOT

MSX 2/2+VRAM64K BY KO-1

▶遊び方は42ページ

#### 要数の素質

#### グラフィック座標

Q. W·····パネル作成時の分岐 点表示位置增分

XX、YY·······指定パネルの座 標保存用

#### スプライト座標

M、N······ドットの座標 X、Y······カーソルの位置⇒そ れぞれ2倍して表示に使用

#### その他の変数

AS······パネル作成用GML A(n) ·····パネル作成時にパネ ルの回転に使用⇒グラフィック

B\$ …… スプライトパターン定 義用⇒CHR\$(255)が入る HA······トリガーの入力用カウ ンタ

| ・・・・・ループ用

111....ベストタイム

Р ……ドットの移動方向⇒方向 はスティック関数値とおなじ ットのまわりの状態

P\$、T\$·······効果音用

R……配置されるパネルの種類

S······スティック入力用 SP……ドットの移動する速度

(I, 10), 11: NEXT: SCREENØ

・・・レベル

SP\$······レベル入力用 T1 ..... 914

#### **6**

10 画面色指定/変数を整数型 宣言/配列宣言/ファンクショ ンキー消去/変数設定/画面モ ード設定/カーソル、ドットの スプライトパターン定義

20 ページ切り換え/画面消去 /6種類のパネル作成/画面モ 一ド設定

30 レベル初期化/メッセージ 表示/レベル入力処理

40 画面モード設定/パレット 切り換え/乱数によりパネルの 配置/スタート部分のパネル調 整

50 パネル間の白線表示/ゴー ルの表示/変数設定

60 タイム更新/スティック入 カ/カーソルの座標更新・表示 /ゴール判定⇒ゴールなら行 140へ飛ぶ

70 トリガー入力判定処理⇒ 【入力が1回目なら】指定パネル をページ 1 に保存/効果音/パ ネルの座標保存【入力が2回目 なら】カーソル位置のパネルを 前に指定されたパネルの位置に 複写/カーソル位置に保存して あるパネルを複写/効果音/座 標保存用変数初期化

入力が終わっていれば入力用力 ウンタ設定

90 ドットの座標更新・表示/ ドットがパネルの分岐点にいる か判定⇒分岐点にいるなら次行 へ飛ぶ/ゲームオーバー判定⇒ ゲームオーバーなら行130へ飛 ぶ/それ以外なら行60へ飛ぶ 100 ドットのまわりの状態を 調べる

110 ドットの現在の移動方向 とドットのまわりの状態により

ドットの移動方向変更

120 行60へ飛ぶ

130 ゲームオーバーメッセー ジ、ベストタイム表示/行160へ 飛ぶ

バストタイム更新

150 クリアメッセージ、タイ

ム、ベストタイム表示

リプレイ判定

170 パネル作成用座標増分と GMLデータ(行20で読みこみ) (MORO)

に制作しました。やってみればわかると思いますが、レベル日は異常なま でにむずかしいのでほとんどクリアできないでしょう。友達からテストプ レイヤーを書けといわれましたので書いておきます。アッパ、会長、川、 しの、ジョージ、田中さん、牧君の7名です。最後に、内藤君お元気です KO-1 福岡·16歳





80 トリガーの入力終了判定⇒

LEADDOT .FD2

10 COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:DIMA(620):KEYOF F:MT=5000:P\$="V15T25505C64":T\$="V15T2550 6E64":SCREEN5,2:B\$=CHR\$(255):SPRITE\$(0)= B\$+STRING\$(14,128)+B\$+B\$+STRING\$(14,1)+B \$:SPRITE\$(1)=STRING\$(3,192) 20 SETPAGEØ,1:CLS:LINE(Ø,0)-(120,20),12, BF:PSET(0,5),10:FORI=0TO3:READQ,W,A\$:PSE T(Q+I\*21,W),10:DRAW A\$:PAINT(Q+1+I\*21,W+ 1),10,10:NEXT:COPY(42,0)-STEP(41,41)TOA: COPYA, 1TO(125,0):FORI=10TO126STEP21:PSET 30 SP=0:LOCATE0,0:PRINT"LEVEL(1-3)":SP\$= INKEY\$:SP=VAL(SP\$):SP=SP-(SP=3)-(SP=4):I FSP\$=""THEN3ØELSEIFSP>4ORSP<1THEN3Ø

40 SCREEN5:COLOR=(11,6,6,1):FORY=10T0170 STEP20:FORI=15TO215STEP20:R=INT(RND(-TIM E) \*6): COPY(R\*21,0)-STEP(20,20),1TO(I,Y), Ø:NEXTI:NEXTY:FORI=1ØTO5ØSTEP20:COPY(21, Ø)-STEP(20,20),1TO(15,1),0:NEXT

50 FORI=15T0235STEP20:LINE(I,10)-(I,190) ,15:NEXT:FORI=10T0190STEP20:LINE(15,I)-( 235, I): NEXT: LINE(235, 170) ~ (253, 190), 15, B :PAINT(236,172),9,15:HA=Ø:M=25:N=16:P=5: X=9:Y=6:TI=0



60 TI=TI+2-(SP=4):S=STICK(0):X=X-(S=3AND X<105)\*10+(S=7ANDX>9)\*10:Y=Y+(S=1ANDY>8)
\*10-(S=5ANDY<80)\*10:PUTSPRITE0,(X\*2,Y\*2)
,8,0:IFPOINT(M,N)=9THEN140

70 IFSTRIG(0)=-1ANDHA=0THEN:COPY(X\*2-3,Y\*2-2)-STEP(20,20),0TO(100,100),1:PLAYP\$:
HA=1:XX=X\*2-3:YY=Y\*2-2ELSEIFSTRIG(0)=-1A
NDHA=2THENCOPY(X\*2-3,Y\*2-2)-STEP(20,20),
0TO(XX,YY),0:COPY(100,100)-STEP(20,20),1
TO(X\*2-3,Y\*2-2),0:PLAYT\$:HA=3:XX=0:YY=0
80 IFSTRIG(0)=0ANDHA=1THENHA=2ELSEIFSTRI
G(0)=0ANDHA=3THENHA=0

90 M=M-(P=3)\*SP+(P=7)\*SP:N=N+(P=1)\*SP-(P=5)\*SP:PUTSPRITE1,(M,N),4,1:IFPOINT(M,N)=11THEN100ELSEIFPOINT(M,N)=12ORPOINT(M,N)=0THEN130ELSE60

100 P1=POINT(M+8,N):P2=POINT(M-8,N):P3=P OINT(M,N+9):P4=POINT(M,N-9) 110 IFP=1ANDP1<>12THENP=3ELSEIFP=1ANDP2<
>12THENP=7ELSEIFP=3ANDP3<>12THENP=5ELSEI
FP=3ANDP4<>12THENP=1ELSEIFP=5ANDP1<>12TH
ENP=3ELSEIFP=5ANDP2<>12THENP=7ELSEIFP=7A
NDP3<>12THENP=5ELSEIFP=7ANDP4<>12THENP=1
120 GOTO 60

130 SCREENØ:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER"
::LOCATE15,12:PRINT"BEST"MT:GOTO 160

140 IFTI<MTTHENMT=TI

150 SCREEN0:LOCATE15,10:PRINT"CLEAR !!": LOCATE15,12:PRINT"TIME"TI:LOCATE15,13:PR INT"BEST"MT

160 IFSTRIG(0)=-1ANDINKEY\$=""THEN30ELSE1

170 DATA 0,5,84R20D10L20,5,0,R10D20L10U2 0,0,5,R15D15L10U5L5U10,5,0,D5L5D10R15U15

# 変態生物アメーバ

MSX MSX 2/2+RAM8K BY TM SOFT

▶遊び方は42ページ

#### 121

#### マシン語を勉強中です

こんにちは。3回目の採用なので、覚えていてくれた人もいると思いますが、TM SOFTです。このゲームは、アメーバの動きと効果音がウリです。1 画面におさめるのに苦労しました(「SOREEN1」でスプライト消去をしている所などでわかると思う)。話は変わりますが、この前、梅田の大きな書店へ行って、マシン語入門書とテクニカル・ハンドブックを育ってきました(近くの書店にはなかった)。今、マシン語を勉強中ですが、入門書では解説されていないことがあるので(1、日レジスタ、裏レジスタ、CPUコントロール命令、RST命令)、誰か教えてください。また、前回のとき、どんどん送ると書きましたが、今のところ送れそうなくらいに仕上がっているゲームはほとんどありません。なので、来月号に載ることができるかどうかわかりませんが、またいつか採用されるでしょう/ではまた。 TM SOFT 大阪・14歳



#### 変数の意味

#### スプライト座標

X、Y······プレイヤーキャラの 位置

X(n)、Y(n)······アメーバn の位置

#### ■スプライト面番号

□・・・・・プレイヤーキャラ(パターン番号も同じ)□~31・・・・・・アメーバ(パターン

その他の変数

A、B、D·····一時変数

A(n)······アメーバのスプライ

トパターンの基本データ

□・・・・・アメーバ数

番号は 1~20)

E……プレイヤーキャラとアメ 一バの距離の最小値(X座標の 差とY座標の差のうち、大きい ほうを距離と見なしている)

F……移動するアメーバの番号 G……移動アメーバを変えるタ イミング判定用カウンタ(乱数 を使ってカウントする)

H .....ハイスコア

|・・・・・ループ用

P……タイムカウンタ=スコア (アメーバ増殖タイミング判定 にも使用)

S ......スティック入力値

#### プログラム制制

#### ● プログラム初期化

●画面初期化●整数型宣言●スプライトパターン 0 定義●アメーバのスプライトパターン基本データ読みこみ●スプライトパターン 1~20の定義(基本データを各水平ラインごとに 0~2ドット左にずらす⇔基本データの実質の横幅は6ドット)●配列宣言

#### ② ゲーム初期化

●画面クリア●変数初期化●行6へ分岐

#### 3 距離判定

●変数初期化●アメーバとプレイヤーキャラとのX座標の差と Y座標の差の内、大きいほうの 最小値とそのアメーバの番号を 求める

#### 4 自分の移動

●スティック入力●座標計算● 表示●効果音●アメーバのスプ ライトパターン基本データ



#### 6 アメーバの移動

- ●座標計算●表示●あたり判定
- ●あたっていれば変数を初期化 して行了へ●あたってなければ 増殖判定用カウンタ更新

#### ⑥ アメーバの増殖

●タイムカウンタ更新●アメー バ数が31未満でタイムカウンタ が150の倍数なら(0を含む)ア メーバを増やして行4へ分岐● 距離判定を行うかどうかを判定

#### (1) 終わり ]

●効果音●ハイスコア更新

#### (1) 終わり2

●画面クリア●スコア・ハイスコア表示●トリガー待ち●変数初期化●リプレイ

#### -----

行1の4行目の2つのAへの 代入文は 。 ①Aに-1~1を加える ②Aを0~2の範囲に収める という2つのことをやっている。 単に乱数でパターンを変化させるだけならば、①の代入文は不必要で、②の部分を、

#### A=RND(1)\*3

とでもすればよいのだが、作者はパターンをスムーズに変化させたかったのだろう。こういった乱数による増分の計算方法は、キャラクタを使った道のスクロールなどでみかけるもので、増分の変化に連続性を持たせるのに有効なやり方だ。ただしこのプログラムの場合では、変化量が小さいために効果がうすくなっているように思われる。

また、アメーバとプレイヤーとの距離判定で、X座標の差の絶対値とY座標の差の絶対値を比較して大きいほうを距離のかわりに使っているが、2点間の距離は、各座標の差をX、Yとすると(絶対値でなくていい)、SQR(X^2+Y^2)で求められるので覚えておくといいだろう。ただし、このプログラムでは大小関係だけわかればいいので、平方根を求める必要はない。(ANTARES)

#### AMOEBA .FD2

1 SCREEN1,1,0:COLOR15,4,1:DEFINTA-Z:KEYO
FF:WIDTH32:SPRITE\$(0)="<~undf~<":FORI=0T
07:READA(I):NEXT:A=RND(1)\*3:FORI=0T0159:
A=A+RND(1)\*3-1:A=A-(A=-1)+(A=3):VPOKE,143
44+I,A(IMOD8)\*2^A:NEXT:DIMX(31),Y(31)
2 CLS:P=-1:C=0:X(0)=240:Y(0)=170:GOT.06

3 E=500:G=12:FORI=1TOC:A=ABS(X-X(I)):B=A
BS(Y-Y(I)):D=-(A>=B)\*A-(B>A)\*B:IFD<ETHEN
E=D:F=I:NEXTELSENEXT

4 S=STICK(0):X=X+(S>5ANDS<9ANDX>0)\*4~(S>
1ANDS<5ANDX<240)\*4:Y=Y+((S=80RS=10RS=2)A
NDY>0)\*4-(S>3ANDS<7ANDY<175)\*4:PUTSPRITE
0,(X,Y)\*10,0:IFRND(1)<.15THENPLAY\*L12S9M
1000CB\*:DATA30,33,41,37,53,35,45,30

5 X(F)=X(F)+SGN(X-X(F))\*2:Y(F)=Y(F)+SGN(Y-Y(F))\*2:PUTSPRITEF,(X(F),Y(F)),7,1+RND(1)\*20:IFABS(X-X(F))<15ANDABS(Y-Y(F))<16 THENF=0:GOTO7ELSEG=G-RND(1)\*2

6 P=P+1:IFC<31ANDPMOD150=0THENPLAY"T120V 1503L8S8M100C4.":C=C+1:X(C)=X(F):Y(C)=Y(F):F=C:G=12:GOT04ELSEIFG<1THEN3ELSE4 7 PLAY"L16S12M300CECECE":IFP>HTHENH=P

8 SCREEN1:LOCATE7,11:PRINT"SCORE"P"HI"H: FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT:X=0:Y=0:GOT02

■プログラムを打ちこむ方へ 希望の方にファンダムとFM音楽館に掲載している全フログラムの確認用データをお送りします 住所・氏名を記入した返信用封筒 (62円切手貼付,を同封して、Mファン編集部「2月号確認用テータ」係まて(編集部の住所は80ヘージ)。返信用封筒のほか、住所・氏名・年齢・使用機種・電話番号を記入したメモも同封してください。編集部への文句・要望などもついでにどうそ

勝負はイントロで決まるといってもよい。曲の最初で、聴く人をぐっとひきこむ工夫が大切。ときどき途中からぐぐぐっとよくなって

300CC12C24M2000L24C48C48CCC48C48CC"

A2="841A2A-48-4>68R12<C24&C2.V12"
B2="841F2F4G4G8R12<G24&G2.V12"
A3="8630305C12C24C12C2406C803<B-12>C

くる作品もあるけど「残念 ながら」と採用を見送るこ とがほとんどだ。



楽評:よっちゃん



さすがGANP、安定した作品です。曲の構成としては、ブギーの1コード(コードネームがC7)のリズムの上に、いろいろなソロのラインを乗っけている。ソロのリズムにいろいろとバリエーションがあるのがよいところ。聴き応えがあるわりにプログラムが短いのも、得した気分になります。次はブルースにしてみたら?

10 1-"."I224v14L1206>>"."T224a5v13L1206"."T22 4VADA14 41 A0\$="C6C>C6CCC6>CCC6CB-6B-B-6B-R2" 54 A\$="C6>C<E6>C<E6>C<G6>C<A6>C<B-6>C<A6>C<G6
>C<E6>C<":A1\$=A\$+A\$ 08 A2\$=A\$+"C6>C(E6>C(G6>C(E6>C(C6C)C6(CC B 815="G4A48-4A6G4G4A8-4A4 G4A4B-4A6G4G 4A8-68-A4 78 825= "G4A48-4A6G4G4A8-4A4 G4A48-4A6>C8 C1\$="E4E4E4E6E4E4EE4E4 E4E4E4E6E4E4EE € C2\$="E4E4E4E6E4E4EE4E4 E4E4E4E6E&E4R 2." 118 D1\$="C4C4C4C6C4C4CC4C4 C4C4C4C6C4C4C 128 D25="C4C4C4C6C4C4CC4C4 C4C4C4C6C&C4R \*# RØ\$="HB:4HM:4HB:6B:12HM:6B:12HB:6B:1 2HM!6B:12HB!4HM!4":R1\$=R0\$+R0\$ 1+0 R2\$=R0\$+"HB:4HM!4HB.6B!12HM!6B!12HB! 6B:12HM:6B:12HS:M:4HS:M:12S:M:12S:M:12"
1' F1\$="@6V14C6C<G6>CE6CR6CFGFE6CR6>CR6 C< C6C<G6>CE6CR6CFGFE6CR6C<G6>C"
100 E2\$="C6C<G6>CE6CR6CFGFE6DE6CR6C C6CE 6EG6EC6>C&C4<R2. 78 E3\$="@24<G4>E4E6DC6DR6CC4<B-6>CD6CR6 < 8->C6DE6DC6G&G2F6ED60 180 E4\$="E6EC4C6D6E6F6E6D6E6D6C6FGFE6C&C2<G6GG6GR6B>D4" E5\$="F6ED6CR6FE6CG6ED6CR6ED6CR6FE6CD 6EF6G&G2B6>C<B6G' 200 E6\$="BGEAFDGECEC(G>C(GEGB)DF6ED6CF6EC6G4ED6C&C2" 218 F18="RC4R6CR6CRC4R6CR6C RC4R6CR6CRC4"



PLAY#2, A0\$, "", "", "", "", "", R0\$

PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E1\$,F1\$,R1\$

PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E3\$,F1\$,R1\$
PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E4\$,F1\$,R2\$

PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E5\$,F1\$,R1\$

古代祐三のCDを参考にしているそうだし、 上に乗っかっているソロ・フレーズなどはま あふつうです。でも、おもしろいのはこの曲 の少しはねているリズムで、筆者ははっきり ハウス以前・ハウス以降のリズムの違いを強 く感じます。ハウス・ミュージックの基本的 なポイントは「このリズムが気持ちいいよー」 というところ。

200 I="L8M300CCM2600C4M300CC12C24M2600C4":H1=I+I:H3-I+"M300CCM2600C4M300CC12C24M

2000C48C48L24CCCCC": H4=I+"M300CCM2600C4M

8C24C12C24Q8C8<B-8>C8<Q3G12>Q8C24<B-8Q3F G12G2408G8F8G803C1208G24F803C1208F24E-4F 50 A4=">03C12C2408C12Q3<8-24>C12C2408C1 2<Q3B-24>Q3C12C24Q8C12Q3<B-24>C24C12Q8C1 2403G12G2408G12Q3F24G24G12Q8G12Q3F24Q8G4 A4B-4>C4 a i="L24@6B-AGB-AGAGFGFE-FE DE-DCDC<B->CDE-FE-CGFE-FE-CGFE-CGFC<C<B-" C3="05V15"+I:D3="06V15"+I:I3="05V12" +1 -0 C4=">C6=>CE-CE-FCFGCGB-GFE-C6-FG8" C68-G>>CDE-CDE-DE-FE-FGFGB-GFE-CE-FG8" -00 A5="C26B-2A-2B-2>":A6-A5+"V11" -01 B5="C2FZE-2FZ":B6-B5+"V11" -02 A1-2B-2B-2B-2B-2B-1"V11" -03 I="34V1064E-4V11G8BG12F248F8E-12F24V 1268B-8612F24R12G8V13F24E-12C8C24<G12B-2 4>":C5="06"+1:D5="07"+1:I5="05"+1 '-'d C6="124C12C<G12B->CDE-<G12B->CDE-FE-FGFE-C<GB->CDE-CDE DE-FE-GAB-8.L64AGFEDC 63- 5181412447243611262411262411262411 5512724,255M24724,90M128851" 350 H5="LM3000CCL12CC24CC12R24M15000C1" 4 A7="3653503V13L12CC2407C03C244B-8-24 07B-03824,CC2407CB-12>08C12R24CB-1V3B-" 1="048V15L2408CR24CC12C<8-R24GB-128> CR24<GB-12>C12R24C1V3C12":C7="05"+I - 00 '----voice & tempo & loop counter\_VOICECOPY(A%, 263) 4.2 T\$="T120":7=0 PLA\*#2,"","","","","",",",",92.H2

PLA\*#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1

PLA\*#2,A2,B2,"","",E1,F1,G3,H3

PLA\*#2,A3,B3,"","",E1,F1,G1,H1

PLA\*#2,A4,B4,"","",E1,F1,G3,H3 IFZ=2THEN600 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E1,F1,G1,H1,I3 PLAY#2.A4.84.C4.C4.E1.F1.G3.H3.C4 IFZ=3THEN610 IFZ=3THEN610 PLAY#2,A5,B5,"","",E1,F1,G1,H1 PLAY#2,A5,B5,"","",E1,F1,G1,H1 530 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E1,F1,G1,H1,I5 500 PLAY#2,A5,B5,C6,C6,E1,F1,G4,H4,C6 2=Z+1:GOTO500 18 PLAY#2.A5.85.C3.D3.E1.F1.G1.H1.I3 0.0 PLAY#2.A6.B6.C4.C4.E1.F1.G3.H3.C4 ~30 PLAY#2.A3.B3.C5.D5.E1.F1.G1.H1.I5 244 PLAY#2,744.84.05.05.61.F1.61.H1.I5 574 PLAY#2,"","",05.05.61.F1.G1.H1.I5 668 PLAY#2,"","",06.06.61.F1.G3.H3.06 ~70 FORX=0102 580 PLAY#2,"","","",E1,F1,G1,H1 O P NEXT 700 PLAY#2,"","","",E1,F1,G4.H4 710 PLAY#2, A7, B7, C7, D7, E3, E3, G5, H5

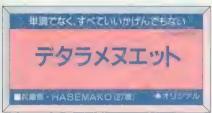
#### Notes' notes /-""

はあい、Oroです。12月号で募集した、デチューンに関する質問に、ホントにたくさんのお手紙が届きました。みんな、ありがとね。Oroに教えてくれた人の中から抽選で3名にテレカをさし上げます。デチューンの意味とテ

レカ当選者については、スペースの都 合により来月に書きます、はい☆

GANP「この作品は構想から完成まで15分もかけてしまった超大作です。 タイトルは、最初から最後まですっと (?)。具体的なメロディーよりもノリ たた切し、く作ったので、専用気を臭 しんで聴いてくださいね。 デタラメヌエット●●●●● HASEMAKO「コードを増やして、 コート進行なっかも、、ハくつか用音す





さすがHASEMAKO、教養が光る名作 です。RND関数を使ってクラシックふうの 演奏をさせているんだけど、デタラメであり ながらなんとなくちゃんとした演奏のように 聞こえるその秘密は、音の高さの選びかたは もちろん、リズムの作りかたもちゃんとルー ルを作って、単調でもなく、すべていいかげ んでもないあたりにうまく設定した点にある。 短いけど優秀な作品。

CALLMUSIC: CLEAR3000: DEFSTRA-Z: DEFINTI -T:DIMD(30):I=RND(-TIME):T=80:PLAY#2, T:021V1003","T=T;021V14","T=T;021V14"

A="048 05C+ 05D+ 05E 05F+ 05G+ 05A R ":FORI=0T03:FORJ=0T07:MID \$(A,J+6+5,2)=MID\$("1 2 4 8 ",I+2+1,2):NE XT:A(I)=A:NEXT

X1:A(1)=A:NEX|
'A FORI=BTOB:READC(I):NEXT
web FORI=BTO2:FORJ=BTO2:D(I\*5+J)=C(I)+C(J+3):D(I\*3+J)=C(I)+C(J+5):NEXT:NEXT:D
(18)="E1":D(IP)="F+1":D(Z0)="B1"

FORI = ØTO1

→ J=RND(1)\*4:K=RND(1)\*8:L=L+(2^(3-J))\*4 \*\*IFL>32THENL=L-(2^(3-J))\*4:GOTO6ØELSEA=A +MID\$(A(J),K\*6+1.6):IFL=32THENELSE60

\*\* B(I)=A:A="":L=0:NEXT:I=RND(1)\*21 PLAY#2,D(I),B(0),B(1):GOTO50

DATA E2.,F+2.,82.,E4,F+4,84,E2,F+2,82



イタリアの素晴らしい映画監督にF・フェ リーニという人がいますが、彼の映画の音楽 をたくさん作ったのがニーノ・ロータという 作曲家。アメリカやイギリスのポップスとは 明らかに傾向のちがう名作が多々あります。 がんばれ若瀬川クンの作品は、このニーノ・ ロータに通じる不思議な魅力がある。マイナ ー・キーでメロディが半音進行するところな どにセンスを感じる。

10 '[ YUKI NO ROME ] for MSX-MUSIC :CALLTEMPER(0)
150 7 — SOUND SETTING
150 150 150 FORI-41015:READAS: A%(I)=VA 1.0 CLEAR1500: CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)

L("&H"+A\$):NEXT:CALLVOICECOPY(A%, a63)

17 DATA 0.4.0.0.4F47.3388.20.0.4882.276 .60.0

AØ\$="L8010V120005G4>":A1\$="D+2D++D4 D+D<B>C2.<G2G4>D+2D+4D4.D+D<B>C2.&C2C4< >CD46464F+4F4.GF4D+4D+4D4C4. (B>C4D+4D4 34 / C2.&C2V11C+"

G4G4A+4G4F+4C2": A3\$=X\$+"G4>"+X\$+"@10V12G

\* ROS="18010V8060564" - R1S="644+44+464R 4B4G4D+4D+4D+4G4G4G4A+4>D+4<A4D+D+G4>C4 CD+GB>C2C4<G4D+4B4G4>D+4D4C4C4<B4A+4A4A+4G4G4G+4G4A+4B4>C4<CD+GB>C2<G"

B\$="D+GA+GA+B>CC<BA+BGD+GA+GA+B>CC<BA+BG":82\$="@9V9Q4"+B\$+"V0"+B\$+"V9"+B\$+"V 6"+B\$+"@16V8Q6" 240 B3\$="@63V6"+X\$+"G4>"+X\$+"@10V8>G4"

D\$="L2063V6Q5G.G.G.G.":D1\$=D\$+D\$+D\$+ ? E\$="L2063V5Q5C.C.C.":E1\$=E\$+E\$+E\$+

F\$ F\$="L1263V4Q703G.&G.":F1\$=F\$+F\$+F\$+F

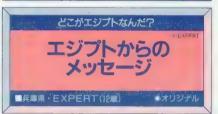
0 RS="VØH4H4H4H4H4H4H4H4H4H4H4H4H4": R1S=

R\$+R\$+R\$+R\$ PLAY#2, ANS, BAS

PLAY#2.A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E1\$,F1\$,R1\$ PLAY#2,A2\$,B2\$,C1\$,D1\$,E1\$,F1\$,R1\$ PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E1\$,F1\$,R1\$

PLAY#2, A3\$, B3\$, C1\$, D1\$, E1\$, F1\$, R1\$ GOT0320

by GANBARE - WAKASEGAWA (NOV. 1991)



「ちょっとヘン」な音楽ばかり採用するのは 自粛しなくちゃ……と思っていた矢先にまた こんなのが来て、いや一、やっぱりおもしろ いです。「どこがエジプトなんだ」と聴いてい るうちに、いきなりメロディに大きなビブラ ートがかかって終わっちゃう。EXPERT クン、実際にエジプトの音楽を聴いたことな

18 CLEAR1000: CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1); DE FSTRA-F: \_VOICE(@4,@4,@24,@24,@29): \_TRANS

POSE(0)
POSE(0

40 A="RIRICDEG-2E-DCD4C<BAG4>>C4<B>E2FGB
1A":8="R16"+A:C="G1F1E1D1C1<B1A1":D=C
60 E="C8C8C8R8":E=E+E+E+E+E+E+E+E+E+E+E+E+E

E+E 

50 PLAY#2.A.B.C.D.E.F:J=0

70 FORK=0T010:IFJ=0THENFORI=0T050STEP5: TRANSPOSE(I):NEXT:J=1ELSEIFJ=1THENFORI=5 0T00STEP-5:\_TRANSPOSE(I):NEXT:J=0

TX3N 69

#### どんどんほか変わっていく魅力 FRAY 「ヴァルアの祝宴」 ■青森県・P L X Y (15歳)

これはテンポが速いのがおもしろい。ポン ポンポンと場面が転換していくので聴いてい てもあきないです。リズムや音色でひきつけ るかわりに、どんどん話が変わっていくこと で魅力を作っています。こういうテクニック もあるな。どこを作品のポイントにするのか、 焦点を決めて作るのも効率のよいプログラム

\_MUSIC(1,0,2,2,1,1):CLEAR9999
POKE&HFA3C,24:POKE&HFA4C,24:SOUND7,49

: SOUND6 . 3

DEFSTRA-T
40 T="T175":PLAY#2,T,T,T,T,T,T

0 A0="V1505L808006 FFFFFFFF>FE16D16CD16 E16F4<Q5L16FGAB

60 A1=">C8<A8B-8G8A8F8FGFEF8C8Q7C4.Q5CCC <B-AG" A2="FGAB->C B-AG>FGAB->C B-AGA8F8G8E8

F8C8FGAR-100 A3=">C8<A8B-8G8A8F8FGFEF8>C8Q7C4.Q5C

A4="C8CCD8(B8)C8CCD8(B8)L8C(B)C(B)C(

B>CCL16<"
124 A5=">C4R4<B-4.A8L8GFEDCF16F16FF"

A6="L16FGAB->C B-AB-AGFGFEDCAGFGFEDC

140 A7="L807D-4CCD-4CCD-4CC(F4)05F16G16A

169 A8=">C4R4<B-4, A066F6A>CC16C16CC"
160 A9="C>C<B-A6FEDCC-B-A6FED"
170 AA="CC<B-A6FED>C2D-2"
160 A8="D2E2F8R8C12F12A12>C12R12<A12>07C

AC="R8F16A16>CD16E16Q8F2"

80="V1504L406048 FCFCFFFR4"

220 B1="FCFCFCFC"
230 B2="FCFCFCR8C8D8E8" 240 B3="FFCCFCFC"
- 94 B4="FCFCFCR8F8R8F8"

85="FR4C.C8C8C8C8C8C8F16F16F8F8"

278 BA="ECECEC" 280 B7="D-CD-CD-CCR"
290 B8="FCFCFCFF"

300 B9="CRCRCRCR" BA="L8CDEFGF16E16DCL2CD-"
BB="DEL4FFFF"

"47 BD="F.E8C8D8E-8E8FR4.CC8"

CP C0="V15@A15Y22,30Y24,200 B4BH:4B4BH!

0 C1="848H!4848H!4848H!4848H!4" 380 C4="848H!4848H!4848H!488BS!H!168S!H! 1685!H!88S:H!8"

+00 C6="B4BH!4848H!4848H!4"

442 PLAY#2, A0, B0, E0, F0, C0, D0 PLAY#2.A1.B1.A1.F1.C1.D1 PLAY#2.A2.B2.A2.F1.C1.D1

ればもっと曲らしくなるかもしれませ ん。ついでに送ったやつのほうが採用 されるということが、Mファンでは 多々ありますが、今回もその例です。 「TAKING OFF」のほうが、一押し たったんですかうれし残念です

雪のローマーローコーコーののののの がんばれ若瀬川「旋律がありがちなパ

ターンですが、そのぶん音色のほうで 特徴づけをしました。

エジプトからのメッセージ■■■■■ EXPERT「ぼくのオリジナルは、す

ぐ終わってしまいます。不思議な曲で、 ちょっとやかましい曲です

リストを見ると行20とかがなかったり しますか、最初からごうでした。投稿 するまえにリナンバーして、リストを きれいにしましょうね。

ヴァルアの収容BOBBBBBBBBBB PIXY「この曲は、テンポがけっこう 速いので、つくるのが大変でした。こ れの一部のドラム&PSGや集器をか

えてみました。フフフッ。原曲の聞き 覚えのある人は、あることに気づくか

- PLAY#2, A3, B3, A3, F1, C1, D1 + M PLAY#2.A4.B4.A4.F4.C4.D1
PLAY#2,A1.BD.A1.F1.C1.D1 PLAY#2,A2,BD,A2,F1,C1,D1 PLAY#2,A4,B4,A4,F4,C4,DG AP PLAY#2.A3.B3.A.F3.C.0.00

14 PLAY#2.A3.B3.A3.F3.C7.07

APLAY#2.A8.B8.A8.F8.C1.D5

PLAY#2.A9.B9.A9.F9.C1.D9 ₹ PLAY#2.AA.BA.AA.FA.€7.DA ₹ PLAY#2.AB.BB.AB.FB.CB.DB ₹ PLAY#2.AC.BC.AC.FC.CC.DC ✓ GOTO440

DØ="L8S M500CM2000CM500CM2000CM500CM 2000CM500CM2000CM500CM2000CM500CM2000CM6

CM500CM2000C":D1=DX+DX

DG=DX+"M500CM2000CM500CM2000CM500CM2

6CC16C16CC16CT6M5000CC"
- T2 D6=DX+"M500CM2000CM500CM2000C"

. / DC="RM5000C4C4C4"

. / B0="V1504L8Q8@14 FFFFFFFFFFFF16D16CD1

6F10F4 (Q5L16FGAB-

FR="V1204L806D12 FFFFFFFFFFFFFF

F4="FFFFFFFFGGAAB-B-"

\*\* F5="VØ8F2F4.FFEFFFF16F16FF"

\*\* F6="FEFEFEFEFEF"

\*\* F7="D+D+CCD+D+CCD+D+CCF4F4"

830 FA="FEFEFEFCV12C+CC+CDD-DD-"
--- FB="D-DD-DEE-EE-V11F4F4F4F4"

FC=" (F4F4F4F4)"

RETURN

#### ハウスふうなリズムに展開していく萌芽 スーパースターソルジャー **STAR SOLDIER** ■策良第一STUDO TAKE(19世) 07-Aミューシ

この作品はゲームミュージックをわりとそ のままやってるんだけど、作者がサンバモド キだというリズムには、ハウスふうなリズム に展開していく萌芽があります。

「ハウスって何?」という諸君は、ディー・ラ イトやバイオ・リズムあたりから聴き始める ことを勧めます。



コンピュータ・ミュージックはテクノに始 まり、安いデジタル機器が世界に浸透したこ とによって、新たにハウス・ミュージックと して爆発しつつあります。若者の音楽の未来 は、ほぼこのあたりに存在している。楽器を 演奏できることも大切だけど「俺にはこの 音・このリズムが絶対気持ちいい」という主張 の強さが体を動かしている。

いやしかし、このパロディウスの音楽のお もしろさは、ハウスとはぜーんぜん関係なく て、うまくパロディウスの音楽のパロディに なっているところが賢いなあ。

#### ティーブ・バーブルに由来する気持ちよさ グラディウスII Departure for Space ■神奈川東・ART欄田(22歳) ●ゲームミュージック

はい、こちらは標準的なゲームミュージッ ク作品。え一と、こういったリズムの気持ち よさの原型は、イギリスのハードロック・グ ループ、ディープ・パープルに由来します(す っかりおじさんになったけど、まだやって る)。他のグループがわりとリズムのかけひ き、のびちぢみを快感としていたのに対し、 ディープ・パープルはきっちりと音符の長さ が揃っているタイトな8ビート、16ビートの 速さを誇示した。これがコンピュータの演奏 するリズムにピッタリと適合したわけですな。 というわけでさようなら。

#### STAR SOLDIER

'save"so d er sss" CLEAR10000 x=0 MdSI 1 0.1.1.1.1 1 1.

MOST 1 8.1.1.1.1 1 1.
TRANSPOSE 98 1
POREBHEADC. 77 PORFEHEA? TO
POREBHEAC. 57 POREBHEAC 1.2
POREBHEAC. 52 POREBHEAC 7.
TS=T11.25

. 85=762278.58210091488F D-F AF A D 'A

10-F [ F-AF AA-AR-E ( A-F / G-9 A-10A 6A F / G-9 A-10A 6A F / G-9 A-10A 6A F / G-9 A-10A 6A G / G-10A 6A G /

もしれません 友人长歌けた ちまり気

STUDIO TAKE「ラッキー1 年ぶり// この曲は、スーパースター ソルジャーの5分間モードの曲で、つ

.. A\$\$-70\$71.5273.70 95.10318 6F. A
F FIO E-8F-0 - AF-RIO D 4E-V-A F FIO-V 8E
C/A-E-RIO E 4F-D- AF R32/E 88E-32F ( A
F FIO- b"
V- B3\$\*"WOOLIOVIRO4E BF D- AF RIO-E
BF-C /AF RIO D-E / A-E FIO E-8E ( A E-R
IO E-4F D AF-R32/E 88E-32F D- AF RIO-D
L "

# D45-"0"V14 A E / (A-E C A E

\*\* A \$5=\*LIOVING A KAPIDA A B A E-A

8 33271.08 KF-KF A F A F A F A F A F AVIGATA

71.5273.29A-A GA-RIO-B 33271.08 A-A E

\*\*E-A E-A-(E A\*\*

\*\* B \$5=\*R\$21.001.30 F F F-PIO-V18#NF

F A F A F A F A F A AVI.26A-A-3A RIOVING

\*\*OA-A E-A E A E-A X (E-A X\*\*

\*\* C\$5\*\*.1002A-F-A-U-AB A APIDA AB A F

\*\*A F A F E-CAA A-8 A A-PIDA A-8 A E A

\*\*E-\*\*

. AAS="R826V14L16000-[ R8D & C(P16.8 C

86\$="R800V12L1605R6+D D-R8D D CCR10C

パロディウスだ/「STAGE1」

16 ' PARODIUS DA! 26 CLEAR 2668: MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)

. DIM AL155.8-157.2(157.DL15 .E-155.E-1 5 .E 151.8-(15

A 101 = 02 0.4 A 10 (10 f ( f + 0 f

. 8:0)="047160V1503L819" . FURZ=1T015 B Z -A1Z NEXT 250 '

258 \* 8.\*\*TIABUT SE PRIMOR" 1 \* "64.472012 EL 646128'2 E1201 " (15.78 674) \* 17.471616+106106+77.8708+ 10.4106+10610616+106116109\*10 VI'' (17.4708+ (17.4704) \* 17.471616+109116 VI'' (17.4708+ (17.4704) \* 17.4716+109116 VI'' (17.4708+ (17.4704) \* 17.4716 VI'' (17.4708+ (17.4704) \* 17.4716+109116 VI'' (17.4708+ (17.4704) \* 17.4716 VI'' (

(13 = "3:66"+( 15 14 = "A [DE+T8 D16[9 619[8[10E10D 0:

いノッてしまってサンバのリズムをつ けました。 Yコマンドでタムタムを力 にしないでください」 STAR SOLDIER

ウベルにしたり、音色を作ったり利用 価値はあります。サビの部分でサック えてきませんり

パロディウスだ/ STAGE 1 ■■

EXPERT「投稿ありかとうの欄を 見ると、パロディウスだ/ というの が載っていたので、いちばんはじめの 曲は、この曲にした。」

グラディウス川「Departure~」■ ART指田「曲の前半はライドシンバ ルのためにスネアが貧弱になってしま ったか一広満足して、ます。。

```
11="62"
15)-"V8>D100+10£10F+10610G+10A16A+
1+10G10F+10F10E100+10*V11"
2)="L+AF+AF+"+D115]
3)="0V8>D<8**+D(15,
                      D(5)="RIRI"

D(6)="RIFF"F+DF+D(15):D(7)=D(3)

D(6)="RIFF"F+DF+DF+8R2R8"

D(9)="RIFF"F+4, R2R8A4, R8"

D(13)="B=4, R2R8A4, R8"

D(13)="L156A"

D(13)="R1FT"

D(13)="R1FT"

D(14)="R0"

D(15)="R1R2G8G8G8R8"
                       .
E(8:="T168V1101202L808"
E(1):="G2 G40404070KD70"
E(2:="D)DKD DKD70KD70KAA(6)D16F+D5+4
                  ** E(6) = "D>D (D ,D (D)D (D ,D (D2AA16)D16F+DF
         E(7)="(6)6 6)6(6)6(6)6(026616816)F+D
                     * P E:13) = "030>0<0>0<0>0<0>0<0>0<02G>G<G>G<
                        E(14,=*02G>G(G)G(G)G(G)G(02A,A(A)A(A)
        15W E(15)="02D>DCD DCD>DCD>DCO3EDCABGGGR
      ** F(8) = "34T168V1404L808"

** F(8) = "1015: READO.N.F(7) = "R16" + LEFTS.

A(72) - 0.0 + N. REXT

** DATA 25." - 24." - 23." - 28.4. - 27." - 28.8 - 23." - 35." - 31.16.14.16.19.16.19.16.19.8

** 24.16.18.8 - 38."
                    . (6.8)="T108/15"

G.1)="84'S8M2P&R6 8484885858510510"

G(2)="84'S4888854686106'1658685454"

G(3)-G(2)

G(4)="84'S488885458865888588588"

G(6)-G(2) G(7)=G(2)

G(8)-G(2) G(7)=G(2)
    "(11)="84548454845482"

6(12)="84548888548454888854"

6(11)="8454888854845488585858"

6(11)="645488885484548858585858"

6(15)="6454845448488885858585858516516"
                    H(8]="11605M200003.8"
H(1)="C2R4R6.R2R8CGC16C16"
H(2)="R4C4R8R8C4R8R16R16C8R8C4C4"
                      8R8R8C16P16C8"

2 H (18)="C8C8C8R8R8R8C16C16C16C16C8C8
      CBP8"

- . H(11)="R4C4R4C4R4C4R2"

- . H(12)="R4C4R8R8C4R4C4R8R8C4"

- . H(13)="R4C4R8R8C4R4C4R8R8C8C8"

- . H(15)="R4C4R8R8C4R4C4R8R8C8C8C8C16C16

- . H(15)="R4C4R4C4R8R8R8C8C8C8C8C16C16
                     PLAY SOUND 6.12 PLAY 2.A(8).8(8).C(8).D(8).E(8).F(8
                      PLAY#2:A(8):B(1):C(1):D(1):E(1):F(1
PLAY#2:A(1):B(1):C(1):D(1):E(1):F(1
  グラディウスII
     Departure for Space
              'GRADIUS III Departure for Space
_MUSIC(1.0.1.1.1.1.1.1):CLEAR 3500
DIM ANII5:
FOR I=4 TO 15:READ AS:AN(I)=VAL("&H"+
## FOR I = 4 TO 15: NERVO REPORTED TO A STATE OF THE PROPERTY 
 . 2 AG= 110-1-4.
32.1248-4.A4.F4"
. A7="Y16-2Y32.27@W2."+G+G+G+G+G+G+"Y3
```

. . D.0) = "T160V11 D1003L4Q8"

```
AG="CDE-D4E-FE-4FF+F4F+A-4"

'////// BRASS (9x°-h)

B5="Y33.32 O6V12@ 2L8 G1.&G CG;"

B6="C1&C(B-4 A4.F4"
                        .CF = "D-&D-"
                                            "CD2 GBA8"
"B-&8-"
"G8& G&G"
                          */ E6="C(( FB-)FB-(FB-)FB-( FB-)FB-(FB-)FB-(FB-)FB-( FB-)FB-( FB-)
       # E8="C(< FB >FB-(FB-)FB- (< FB->FB-)F
        . . . EA="<<F4 8->FB-<FB->FB < FB->FB-<FB
      F** C84 A>EA(EA)EA E EA)EA(EA)EA

*** E8***(C4 F)CF(CF)CC()A G)OSC()DC()DC()

*** E0***(C4 F)CF(CF)CC()A G)OSC()DC()DC()

*** E0***(B**A) E B**)E**(C**B**)E**(C**B**)E**(C**B**)E**(C**B**)E**(C**B**)E**(C**B**)E**(C**B**)E**(C**A)*(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**(C**A**)C**
                        ' //////BASS
F5%="V903L8a12 CCCCCGCC GCCG4CC"
F6%="C4CCCGCC GCCG4CCC"
F8%="C4CCCGGC C>CC48-AGFED"
F9%="CCCCCCC CCGCCGCG"
              F15**C4CCCCCC CCCGCGFC*
F65**C4-A A-8-8 B B-8 BBB*C4CCC*
' ////// DRUM5
G4**V15 139-2724-288 MS10M5108BMS10M
S10B4-738.7MS8M58M58738.5*
Ax=R8788.7BB30-38-R8888838.7B8738.5C8
C88R8738.7B30-38-S88888838.7C887
   5"

' K1="84M588468M58": K2="R4M5.6888M5."

2 99-"\$9.2647\%-\2004M548888M5."

3 GA="88"-K2\%-1

3 GA="88"-K2\%-1

3 GC="88"-K2\%-1

3 GC="88"-K2\%-1

4 GEBBB124.968B68M5724.588M8724.200"

6 F="86"-LFT$1K2$.111-8124.1286.128
       88 GG="Y24,128CB8Y24,288MS8MS8Y24,120CE
  # 16="R4."+KS+"R4 "+KS+"R4 "+KS+"P4 "
PLAY#2.A6.B6.C6.D6.F6.F6.G6."","".J
     118 PLAY#2.A7.B7.C5.D7.E5.F5.G7."","".J
  148 PLAY#2.A8.B8,C8.D8.E8.F8.G8.TT,TT.J
   PLAY#2.A9.B9.C9.D9.E5.F9.G9.H9.I9.J
           PLAY#2.AA.BA.CA.DA.FA.FA.GA.CA.DA.
      182 PLAY#2.A8.BB.CB.DB.EB.FB.GA.CB.DB.J
      PLAY#2.AC.BC.CC.DC.EC.FC.GC.CC.DC.J
```

BR PLAY#2.AD.BD.CD.DD.ED.FD.GA.CD.DD.J

. & PLAY#2.AD.BD.CE.DE.EE.FE.GA.CE.DE.J

PLAY#2.AF.BF.CF.DF.EF.FF.GF.CF.DF.J

236 PLAY#2:AG:AG:CG:DG:"".FG:GG:""."".J

1. ad GOTO1118

### 「音楽」の知識・アネックス

# CD人外魔境

#1 JOHN ZORN LOCUS SOLUS

どこの世界にもフロンティアがある。音楽にも最先端領域、ここまで来ると音楽なのかそうじゃないのかスレスレ、という魔境があって、大胆な発明家たちが、あるときは素晴らしい大発見を、あるときはたのむからカンベンしてくれー、という巨大ゴミを創造しているのだ。突然登場したこのコーナーは、彼らに敬意を払い、褒めるのも貶すのもスレスレというフレッシュで強力な音楽の数々を紹介していくことにしよう。

ジョン・ゾーンは、この魔境の 第一人者で、アメリカ出身のサックス奏者・作曲家。あるときはクラシック弦楽四重奏の人気グループ、クロノス・カルテットのために作曲、あるときは日本の琴の発表会に客演と、もはやジャンルなんかぜーんぜん関係ない。東京の一角にアパートを借りていて、日活のアクション映画にやたら詳しかったりもする。ね、おもしろそうでしょ。

彼が作曲によく用いているのはカットアップという手法だ。小説とか美術とかではよく使われていて、いろいろな材料の断片をつなぎあわせて新しい作品にする。ジョン・ゾーンは音楽の上で、さまざまな音、演奏スタイルを重ね合わせ(ドラムはメチャ速の8ビート、キーボードはムード・ミューシックふう、なんていうやりかた)、つなぎ合わせ(4小節4ビートのあと10秒だけノイズを出したりする)、聴いている側が呆れ返るほどのパノラマを展開していく。

今回紹介するCD『LOCUS SOLUS』は、'83年の2月から 9月までのあいだに演奏メンバー を数種類組み合わせて録音された アルバムで、現在の彼の演奏の元 になるアイデアの数々が原型のま



Q + 7 1, + +4, , , . .

ま記録されている。誰が聴いても おもしろいだろうと思うのは、ア ルバムのはじめと最後でターン・ テーブルと共演している作品群。 ターン・テーブルとはさまざまな レコードをその場でかけ、ビート やノイズを出す手法で、少し前に 流行ったスクラッチだとか、最近 のダンス・プームでDJが何枚も レコードをつないでかけたりする のも、総称すればターン・テープ ルだ。はじめのほうでは、オペラ からパンクロックまでの断片がす ごいスピードで展開し、ジョンの サックスも時速220キロでいきなり 直角に曲がったりする。最後のほ うでは、下品な男の声がドラムの ようにビートを刻み、夢でアニメ にうなされているようだ。

では、なぜこのような騒音スレ スレの音楽がおもしろいのだろう か。それは、基本的には私たちの 日々の生活が騒音や聴きたくもな い音楽・おしゃべりで包み囲まれ ているからなのだ。都会で暮らし ている人なら必ず身に覚えがある と思うけれど、車の音、建設現場 の音、ディスカウント・ストアの 呼び込み、選挙演説、うるさい丁 V、ジョン・ゾーンでなくても「い ったいこのうるさいノイズはなん なんだ!!」と叫びたくなる時があ る。ジョンの音楽は、こういった 世界を凝縮し、魔法のように変身 させて映し出しているのだ。(よ)

番号



今回からは、各ジャンルに分けて講義を していきたいと思う。で、はえある1回 目はRPG。RPGの時代はもう終わり だといわれながら、いまだにナンバーワンに居座りつづけているジャンル。掘りさげてみる価値はおおいにありなのだ。

# シナリオを3日で書く方法!

今回のタイトルをもう1度見直してみよう。「シナリオを3日で書く方法/」。何だか、うそみたいなタイトルである。錬金術氏かサギ師か、見るからにうそっぽいタイトルだ。よく考えると、「3日でタバコをやめられる」とか「あなたも3日でやせられる」というのと似ている気がする。

それで、そういったたぐいの ものは、あまり効いたためしが ない。ほんとうに3日でタバコ をやめられたら、それはノーベ ル賞ものだ。ああいうものは、 万人に効くのではなく、効く人 には最初から効くのだ。うそと はいわないが、それに近い理由 を理屈にしている。しかし、今 回の講義は、はっきりいわせて もらうが、そういったまがいも のとは違うぞ。

それでは、本題に移ろうかな。 今回から、ゲーム制作講座はジ ャンルごとに分けて進めること になったのはさっきもいったと おり。それもこれもいままでの 講義のやり方では、精神論とか おおざっぱなやり方でしか説明 できなかったからだ。というの も、やはりアクションゲームと シミュレーションは同じ説明で すませるにはムリがある。学校 の授業だってそうだろう。勉強 といったって、国語も社会も理 科も数学もいっしょにゴチャ混 ぜに教えろったってできないで しょ。それと同じだ。

というわけで、今回の講義で ほんとうに3日でRPGのシナ リオを書くことは可能なのか。 そこで、まず結論からいおう。 答えは可能である。といっても、 『ブライ』や『ラスト・ハルマゲド ン』のようなばかでかいシナリ オを3日で書きあげるというの は神わざだ。ふつうの人にはち ょっとできない。しいていうな ら、ボクにだってできない。さ らにマップを書いたり町の人の データまでそろえるとなると、 3日でできるという人がいたら 教えてほしい。

けれど、3日でシナリオが書けるというのはほんとうだ。シナリオというのは基本的に起承転結があればいいのであって、後ははっきりいってぜい肉だ。既存のRPGを見るとよくわかるが、最初から何をするかがはっきりしていて、それを解決したら終わりというものが多い。

しかし、それを解決するまで の道のりがたいへんなのだ。本 来伏線といわれるような物語を 盛り上げるイベントや、ストー リーに深く関わってくる別の流 れを取りこむイベントが、じつ に少ない。最終目的を達成する までの場つなぎや、単なる時間 かせぎといわれるものがほとん. どだ。ゲームをしていて、どう して自分はこんなことをしなける ればいけないのかと、首をかし げてしまうようなゲームもたく さんある。場合によっては、時 間かせぎをさせずに、スパッと 終わらせたほうが、おもしろく 感じる場合もあるのだ。

そういった意味で、これから のRPGは1本道のなが~いシ ナリオをだらだらやらせるより も、1話読み切りタイプの連続 短編シナリオRPGの時代がやってくるのではないかと密かに 思っている。これは、フリーシ ナリオ(決まった1本道を進ま されるのではなく、自分の好き なイベントを選択して自由に遊 ぶことができるもの)とは少し 違う。

そこで、既存のRPGのデメリットを考えてみよう。やはりいちばんの問題は、シナリオが膨大になればなるほど、一気に解かなければわからなくなるという点だろう。攻略本でも持っていないかぎり、既存のRPGのほとんどは、1度途中でやめて、しばらくたってからつづきをやろうとするとさっぱりわけがわからなくなってしまう。小説やマンガだとおおかたの筋を覚えていれば、いつでもつづきから入りこめる。

これが日PGになると、そうはいかない。どの町がどこにあり、そこで何を売っていて、さらにどの町のどの人がどんな情報をしゃべっていたかまで覚えていないと、にっちもさっちもいかなくなる場合がとても多いのだ。これは、別にゲームの特性だからしかたないというものではない。どうしてこういう現象が起きるかというと、本筋のストーリーとは関係がないイベントが多いために起きてしまう障害なのである。

本来あるべきストーリーの流れと、既存の日PGでいうところのストーリーの流れを比べてみよう。本来のストーリーとい

うのは、起承転結がきちんとならんでおり、そのどれか1つがなくなっただけで、おもしろさは半減してしまう。緻密に構成されたものになると、半減するどころか、意味さえわからなくなる。しかし、RPGのストーリーの構成というものは、別にどの部分をかっさばこうが、また逆に前後を入れ代えたりしようが、意味がつうじてしまうものが多い。

いってしまえば、本来のストーリーというのは、きちんと加工された製品であるのに対し、RPGのストーリーは積み木かブロックだと思っていただければよい。だから、それぞれのイベントというのはたんなる部品であって、それを一応形になるように組み立てただけのものである。もちろん、すべてのRPGがそうだとはいわないが、こういった傾向が多いのは事実だろう。

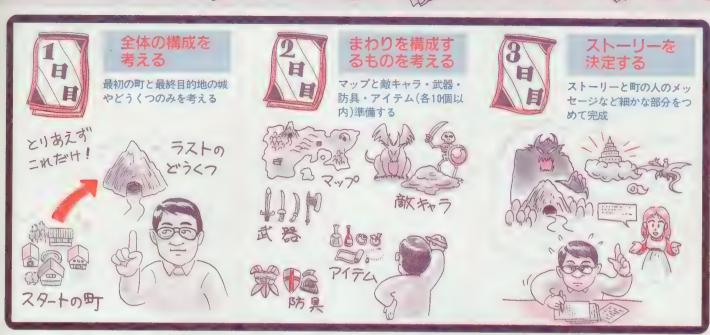
さらに、規模が大きくなると、 前後のつながりをもたせるため に、むりやりどんな町や村にも いけるテレポートの呪文をもた せたり(規模が大きいくせに、以 前立ち寄った町や村にいちいち 歩いて戻らなければならないの は言語道断だが)、登場人物を意 味もなく増やしたりする。これ らは、すべてムダ以外のなにも のでもない。

こういったデメリットを避けるために、とりあえず自分が成すべき目標を解決するだけのRPGを考えてみよう。「赤ずきんちゃん」を例にとり、自分は母親



今月は残念ながら投稿の数が少ない。「ソーサリアン」にむけてみんな忙しいのかな、それとも文化祭だろうか。自分で作った作品をみんなが楽しんでくれたら、ほんとうにうれしいよね。文化祭で発表したキミ、どうだったかな。やみつきになりそうでしょ。そうそう、そうやってゲーム・デザイナーになってしまうのだよ。そこで、いっておきたい。ここへ投稿してくれるのはうれしい。でも、そのまえに身近な友だちに「度読んで、見てもらうことをすすめる。なんせいずれはユーザーになってく





の頼みでおばあちゃんのところ にリンゴを届けに行くというシ ナリオにしよう。単純にストー リーを進ませると、完全な 1 本 道になる。自分の家からおばあ ちゃんの家へという道が成り立 つ。これで、基本的なシナリオ の流れはでき上がり。これだけ で、十分ストーリーは成立する のだ。

既存のRPGは、この1本道のなかに、途中で知らないおじさんに声をかけられたり、お腹を痛くしたウサギに出会ったりして、話をどんどん横道にそらして行く。この手順が、シナリオをつまらなくさせているのだ。これからシナリオを書こうと思う人は、できるだけこういったシナリオの書き方は避けてほしい。まっきりいって、シナリオを作っていくうえで妨げになっても、役に立つことはまずない。

りぜなら、ムノヤリ備適にそらすというシナリオの構築方法 というのは、慣れた人間がわざ とやる場合なら問題は少ないが、 急場しのぎでこの方法をやって もどんどん横道にそれていくばかりで、軌道修正するのに、四苦ハ苦しなければならなくなる。そのため、矛盾したシナリオになったり、後から困るような展開になってしまうのだ。

だから、シナリオを書く場合は、後からわりこませる作り方よりも(実際、このほうがかんたんだからこっちに走りやすいんだよね)、1つの物事を解決させてからつぎの課題に取り組むようにしよう。赤ずきんちゃんがおばあちゃんにリンゴを届けに行くと、そこで狼がおばあちゃんになりすましているもよし、無事リンゴを届けて家に帰ると、お母さんがいなくなっていたというのもよし、とにかく目先の物事を片づけるのが先だぞ。

この1つの物事を片づける書き方というのだ3日だ。これの積み重ねによって、規模はいくらでも自由にできる。ではつぎに、この3日の活かし方を考えよう。

まず、はじめの1日目は、全体の構成について考えよう。このとき、自分の家のある町を1

つ、最終目的地である城やどうくつなどを1つ考えればよい。 町もどうくつも、これ以上増やしてはいけないぞ。とりあえずは、小さなものでも完成させることが大事なんだからね。

2日目は、そのまわりを構成しているマップだ。それに敵キャラや武器・防具・アイテムなどを決めていこう。ただし、どれも10個以内ですませること。武器と防具は合わせて10でも多いくらいだ。そんなに数ばかり出してもしょうがない。プレイヤーが迷うだけだからね。

最後の3日目で、ストーリー を決定しよう。先にストーリー を決めるのもよいが、最初は取 りかかるまえにおおざっぱな構成をするだけで十分。そして、ストーリーといっしょに町にいる人々のメッセージや、細かい部分の決定を行おう。最後に、これだけは守ってほしい。いろいろ1度に手をつけるよりも、かならず1つのことをきちんと終わらせてから、つぎのことにとりかかろう。これは、とても大事なことなのだぞ。

RPGのシナリオを書くのは 3日で可能なのだ。最初はかん たんなものだが、これがいずれ ものをいうぞ。チリも積もれば 山となるのだ。何事も積み重ね が大事なのだからな。それでは、 また来月。

次回の





というわけで、次回もRPGについて。シナリオを3日で書くといったって、何をどうしていいかわからないという人が多いかな。そうだよね。ほんとうはそこらへんは企業秘密なんだよね。でも、教えてしんぜよう。そこで、今度は町について語ることにする。町とは、本来どういうものであるべきなのか。もう1度原点にもどって、そこらへんを考えてみよう。次回までにキミたちも考えといてね。



れるわけだし、いちばんいいユーザーの代表なんだからね。なぜ、急にそんなこというかというと、全体的に原稿を整理してある人が少ないっていうことなんだ。これって正直にいっちゃうけど、読みにくい。ボクも努力してるんだけど、ついきれいに書いてあるほうを先に読んでしまう。もちろん、ヘタな字でもいい。大事なのは、この企画書をみんなに認めてもらって、みんなでゲームを作るのだってこと。自分だけが分かっているのでいいはずはないよね。じゃ、そういうわけでガンパロー!

第23回 ■■■■■ ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ!

# 記憶のラビリンス

絶妙なるミクロコスモスシムアントの世界を探る



#### アリたちの楽園を作り上げよう

今月は「シムアント」。MSXに移植が決まった「シムシティー」の生みの親、アメリカはマクシス社の天才プログラマ、ウィル・ライトの最新作である。まだ、マッキントッシュ版しか出ていないし、MSXに移植されるかどうかも全く不明だが、強行に紹介する。他機種に関心のない人は、飛ばしてほしい。ディスクもついて、内容豊富なMファンである。この2ページが全くムダだったとしても、980円は高くないはずだ。

都市経営のシミュレータ「シムシティー」に始まり、惑星の一生を感じさせてくれる「シムアース」を発表したマクシス社の次作は一体何? というわけでみんなの関心を集めていたわけだが、どうやらアリのシミュレーションになるらしい、というような噂が広がって「やられた/」という感想を持ったわけだが、実際にゲームを手にするまではどんなものが出るのだろう? と半ば期待、半ば不安が交錯していたのである。なんと

いっても「シムアース」はあんまりおもしろくなかったのである。確かによくできているのだが、なんかゲームとしては楽しめなかった。マクシス社はこのまま、ばおばおとは無縁の世界に流れこんでいくのではなかろうか?というような不安である。

たいていはマッキントッシュ 用ソフトは英語版しかなくて、 ユーザーは慣れない英語のマニュアル片手に試行錯誤を繰り返 しながらゲームの世界に入っていくのだが、今回はイマジニアによる日本語版が先に出た。

さすがに日本語はありがたい、などと変なところに感心したりする。ゲームは3種類のモードがあって、クイックゲーム、フルゲーム、実験モードである。フルゲームは1件の家の庭を舞台に、赤アリとしのぎを削りつつ、そこに住んでいる人間を追い出してしまうというもの。

最初は女王アリ1匹。ゲームの序盤というかいちばん初めに プレイヤーは女王アリになって、 最低限の巣を掘る。とりあえず 掘ったら産卵に入る。最初に生まれるのがプレイヤーの黄色いアリである。このアリだけはプレイヤーが直接コントロールできる。この1匹で仲間を誘導したりしながら、種族の繁栄をもたらすわけである。

もちろん、それだけではだめだ。巣作り、看護、食料調達の3つのうちどれに比重を置くかを決める行動コントロール、生殖用の女王アリ、兵隊アリ、働

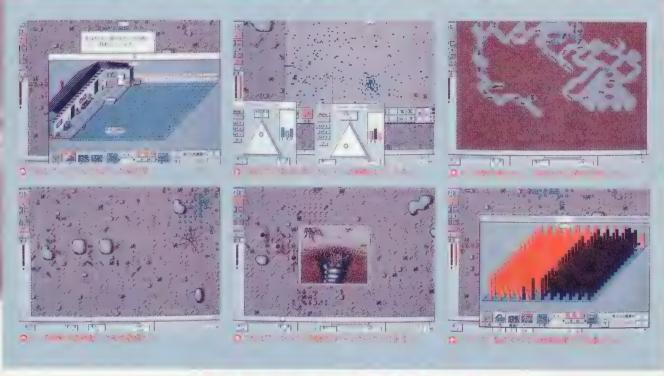
きアリのうちどれを生産という か増やしていくかを決めるカー ストコントロールで、おおまか な調整を行っていく。

これらのことをリアルタイムで処理しながら、味方の黒アリを繁栄させて赤アリを滅ぼしていく。もちろん、特攻隊を組織して赤アリの東に飛び込んで赤アリの女王をやっつけてもいい。もちろん、こちらの犠牲も大きいのだが。



●にきなり、巨大な「りの田で」も、ここではまま、人は核はつかないはりかいに

#### アリ達の楽園を根性で築くのだ!



#### ひとなつっこいソフトとは?

ぱおぱおはまだ 1 度しかフル ゲームをやっていない。そのと きは庭の家寄りの部分は先に赤 アリが占領して、人間を追い出 してしまった。だから、人間の 抵抗、つまりは殺虫剤攻撃には さらされていない。これも先に 赤アリを倒してしまえば、経験 しなくてはならない試練である。 試練は他にもある。その代表が クモである。捕まるとすぐに食 べられてしまう。このゲームで は、主人公の黄色いアリは死ん でもすぐに「生まれ変わる」ので、 それでゲームがどうのこうのと いうことはないのだが、わずら わしいし、このクモによって、 アリの人口が大いに減ることは 確かである。似たようなのがア リジゴクだ。これは動かないか らまだいい。 もちろんもっとも 恐いのが赤アリによる襲撃だ。 敵もこっちの巣を狙っているの である。アリ同志が戦って勝つ

か負けるかはランダムのようで、しかもおおざっぱな感じだ。戦いを挑んでくるのはたいてい兵隊アリで、こっちが働きアリだと絶対に兵隊が勝つ。こっちも兵隊だと1/2の確率で勝ったり負けたりする。RPGのように戦闘に勝っても強くなったりはしない。自分は生まれたときは働きアリだが、他の兵隊アリと交替することもできる。敵に攻めこむときは忘れずに交替しておかなくてはならない。

ま、そんなこんなでゲームを 進めていくわけだが、書いてい るうちに「そんなゲーム、どこが おもしろいの?」というような 声が聞こえてきそうである。確 かにこれは問題で、はっきりい って自信はない。これはしかし ゲームというものの本質に関わ ることで、どんなゲームでも大 かれ少なかれあるものだろう。 要するに、そのゲームにのめり

こめば、他人がどういおうとお もしろいのであるし、のめりこ めない、あるいはのめりこまな ければ、たとえ世界中の人がお もしろいといっても、おもしろ くないわけなのだ。当り前すぎ てごめん、といいたいような結 論なのだが、しょうがない。し かしこれは、考えてみると人生 とかにもあてはまる。人生はゲ 一厶とはよくいったもので、ぴ ったりさっきの言葉があてはま る。人生の中で何を目標にする かで、生き方は大きく変ってく る。例えばお金に執心して生き ている人にとっては、お金ごそ が人生というゲームでの目標な のだが、そんな人を見ていると 哀しくなってくる人もいるわけ で、彼らはお金以外のものに人 生の意味を見いだしているわけ である。当然のことながら、人 生には上下もないし、勝ち負け もないと思う。ただ、自分の判

定が残るだけだ。

話が横道にそれてしまった。 ウィル・ライトの個性は「これおもしろいでしょ」とひとなつっこく、しかもとっぴょうしもないものをこちらに差し出してくることである。しかもそれが商売につながるのだから、天才だな一とみんなが感心するのだ。

とっぴょうしがないだけなら、 どうでもいいわけで、売れるだけなら、もっとどうでもいい。 だが、ひとなつっこいというのはこれは才能がないとだめだ。

では、ひとなつっこいとはどういうことなのだろう。ひとことではいえない。だが、このゲームをプレイしているとなんだか、昔アリの生態を観察していた頃の自分を思い出してしまう。そしてそれといっしょに、アリの動きに見とれているウィル・ライトの顔が浮かんでくる。そんな感じではないのだろうか。

# 

おこんにちは。みなさん御機嫌いっかがでしょうか。ぱおはとっても元気です。人間ドックにも行ったし、まだまだ生きられそうです。

さて「プリンセスメーカー」の 話題から。マイクロキャビンか ら発売されるっていうのは、先 月も書いたけど、発売は春、と いうことである。むかしはお正 月は春、ということだったから、 もう出るのかといわれても困る。 春は春。4月くらいかな? ま、 たのしみだにゃー。おまけに、 もしかしたらMSX2版だけのスペックが追加されるかもしれない。声が出るかもしれないというのである。うれしーなー/マイクロキャビンさん、ありがとうってところだね。

マイクロキャビンから、もうひとつニュース。「キャンペーン版大戦略II」が出るのだ。これも春。リクエストが多いのは、「III」なんだけど、これも期待する価値は大ありだぞ。

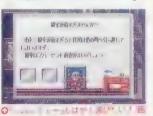
ガイナックス関係では「スー パーバトルスキンパニック」が

#### 話題作がぞくぞく登場なのである!



移植される。発売はブラザーのタケルだ。がんばってるよねー、タケルちゃん/ タケルちゃん といえば、もうひとつやってくれたのである。あの『ピラミッドソーサリアン』が出ることになった。他機種ではオリジナルの『ソーサリアン』に続く、追加シナリオの第3弾として発売されたもの。これは3月から4月くらいの予定。

先月の衝撃的発表から1か月。 「シムシティー」は燃えているか? これも春以降というだけで、まだ具体的にははっきりしていない。今月の「ラビリンス」でも触れたが「シムシティー」の



作者ウィル・ライトの新作「シム アント」はいける。いーけるいー けるいーけるいーけるいーける けるけるける一/ という感じ だ。「シムアース」にはどうして も入りこめなかったのだが、こ れはいい。最近日夜はまってい る。これもプログラムはそうと う複雑そうではあるが、なんと かMSXに移植してもらいたい ものだ。こんなのこそ、パソコ ンゲームの存在意義なのではな いかと思ってしまうのである。 マクシスってほんとにえらい会 社なのだな。ぱおぱおも世の中 に意味のあるものを送り出した い、と思うのである。



(2) ませい 一次を開発している。(3) を見いる。(4) を見いる。(5) を見いる。(6) を見いる。

JI	順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	票数
	1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	127
	2	4	ロードス島戦記Ⅱ	ハミングバードソフト	Р	75
夬	3	2	シムシティー	イマジニア	PG	63
	4	5	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	56
	5	7	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	46
	6	10	ブランディッシュ	日本ファルコム	Р	32
夬	7	3	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	25
	8	16	A.III. A列車で行こう	アートディンク	Р	22
	8	8	ダイナソア	日本ファルコム	Р	22
-	10	23	シムアース	イマジニア	Р	21
	10	9	大戦略!!! '90	システムソフト	Р	21
	12	53	ドラゴンナイトⅢ	エルフ	Р	18
	13	41	栄冠は君に2	アートディンク	Р	16
	13	10	天地を喰らう	カプコン	GA	16
	15	18	ファイナルファンタジー]]	スクウェア	G	15
	16	10	ジーザスII	エニックス	Р	13
	16	13	ロードモナーク	日本ファルコム	Р	13
	18	初	シャングリラ	エルフ	Р	12
	19	79	ソーサリアン・ユーティリティVol. 1	日本ファルコム	P	10

コナミ

今月の移植希望ゲームベスト20

■12月号アンケートハガキ1000通より集計

32 グラディウス [[]

※Pは他機種のハソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードの意味

決はMSXへの移植が決定済のゲームです

#### 移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	*	88
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	Р	1214
2	2	シムシティー	イマジニア	PG	939
3	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	529
4	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	525
5	4	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	492
6	6	大戦略川 '90	システムソフト	P	424
7	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	350
8	8	天地を喰らう	カプコン	GA	332
9	9	ポピュラス	イマジニア	PG	299
10	10	プリンセスメーカー	ガイナックス	Р	296

■1991年 | 月号より12月号までの集計

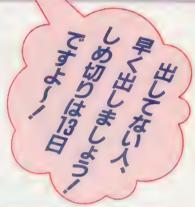


これが最後のシナリオ募集記 事である。といっても、Mファ ンを発売から | 週間後に買った なんていう人は、このページは 意味がない。なぜならば、なん と締め切りは平成4年1月13日 なのである。だから、この記事 を読んでいる日がこの日以降だ ったら、何の意味もなくなって しまうのである。

さて、だからこの記事は13日 よりも前に、これを読んでいて、 しかもある程度は準備のできて いる人。そういう人にしか意味 がない、ということになる。準 備ができている、というのはど ういう意味か? ま、応募用紙 さえあれば、こっちのものであ る。あるいは、Mファンを定期 購読している人が身近にいさえ すればなんとかなる、はずだ。

まして、書きかけの用紙を持 っている人、なんとか特急で仕 上げてほしい。何が哀しいとい って、完成されない仕事ほど哀 しいものはないのだからね。

そして、いますぐ出せる、と いう人ももう一回チェック/ 用紙が揃っているか? 宛先の 住所はあってるか。ちゃんと切 手が貼ってあるか、などなど。 念には念を入れておこう。とに かく出してしまえば、こっちの ものだ。ポストに入れてしまえ ば、あとは50万円の使い道を考 えるだけだぞ/



#### オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100 名・応募者が多いときは磁速パソーサリアン。クレ ズ。その他TAKERU CLUB傑作賞(30名・T AKERU CLUBオリジナルテレホンカード) あり。

#### ● 厂 塾

誰でも定募可能、「ソーサッアン」をやったことかな くても、「MSX・FAN」を貰ったことがなくても かまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用

#### ●作品の内容

未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームは もちろんのこと小説やマンガなどですでに発売され ているものはすべて除きます。

#### . AT 4 Th

1700年1月17日日日五月四月初

GREAT AD 発力不定のMichologic朝日本 まのとことまたももですか てきれば中間動造や 応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介 したいと思います。

#### ●応募にあたっての大事な注意点

上応募は1人いくつごもかましません。ただし、 シナリオごとにまとめて、封筒からたしてバラバラ になっても大丈夫なようにしてください。

2. 「桑用紙は1991年の12月情報号と11月情報号に2 度に分けて掲載しました。今日号にはありませんが、 応募にはその両方が必要です。また、「MSX・FA Niを切力費わなかった人のための実費によるコピ ーサービスもすでに終了しました。いま知った人ご めんなさい。

③応募用紙はかならずコピーして使用してください。 用紙が裏表になっているものがあるので、片側しか 使えないようになっています。あしからず。

4 応募時紙は合っt 7種類にあります。 ご製する人は 強いしてくたさい。

**<応募用紙** 

<その1>表紙用 <その2>アイテム <その3>シナリオ全図

<その4>MAPデータ

<その5>NPCとモンスターのデータ <その6>登場人物のテータ

<そのフ>ゲームをクリアするための最短ルート

#### ●そのほか

元志墓された原稿はすべてお返してきませんので 必要な方はかならずコピーをとっておいてください。 ご入買した作品の版権は適問書店インターメディア 様に帰属するものよします。

③審査経過についてのお問い合わせには応じられま

4 TAKER J C\_UB台員の人は、行業用組ぐ その1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のな い場合は、TAKERU CLUB傑作賞の対象と なりません。

#### ●審查表司

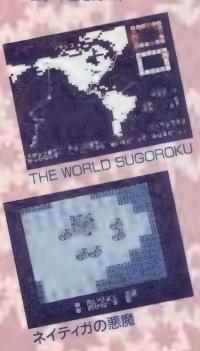
加藤正幸氏(日本ファルコム株)代表取締役社長)/木 屋善夫氏(日本ファルコム㈱チーフプログラマー) 箕浦字氏(ブラザー工業㈱新事業推進室マネージャ 一)/伊藤美登里氏(ファルコン㈱代表取締役)/吉 岡平氏(SF作家)/加藤久人氏((有)バショウハウ ス代表取締役/北根紀子(本誌編集長)

#### ●シャーマの洋の告

〒105東京都港区新橋 4-10-7 **TIM MSX・FAN編集部** 「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

# 好評発売中 AB判156ページ/2DDディスク付き 定価1,980円 発売・徳間書店

性格の悪いMSXと戦いながら世界主要都市を巡る『THE WORLD SUGOR OKU』、パズルを含んだ新しいRPGの形『ネイティガの悪魔』、米チャをしてマウスで 医臓を作らせた『REMOTE TOWN』、わけもなくである。本人の戦い』、吾郎ちゃん最近どの戦い』、吾郎ちゃん最近どでは、Mファン90年11月号で91年9月号に掲載した名作だけをディスク付きで43本収録。本屋さんへ/



# 一点にはくりにはいる



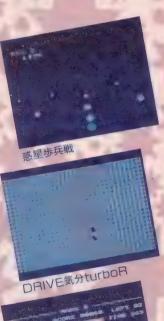
REMOTE TOWN YOSHIX 1991
THE PROPERTY OF THE PR

#### REMOTE TOWN



遠浅の海の戦い

※ふつうの書店で手に入ります。





#### ●北 毎道 ●岩手県 ●宣城退 ●秋田県 ●栃木県 萨里兰"多。 ●群馬県 ●埼王県 ●千葉県 ●東京都 E' 岩倉徹 -> \tau\_{i} ●神奈川県 . . ●長野県 ●新:温県 ●石川県

#### 10月期整理分(1月情報号採用対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は1月情報帰掲載選 考のために10月でしめ切った分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、 実際の掲載者は赤字にしてあります。また、選考日とあるのは実際に投稿の選考を行った日です。

大予雪 他②/山本尚弘

Catch me,please./二階堂功一

きょうふのはいきょ/笹塚益都

エアボート'91 熊谷剛

ちびまるこによる福音書 他①/星秀明

**迷路** 他①/三浦伸之

ザ・チャンス 高橋広光

アタルナ! 他3 梅沢豊

PACデータ保存ツール/山道将人

XYポインタ 横堀君夫

#### и ви вкун је ј

レインポーダンゴ/松山裕正

DOGFIGHT! 尾崎正憲

氷の洞窟 他 3 蒔田茂幸

ないんす 増子一正

地獄からの脱出 伊藤泰治

#### 

あなたは神を信じますか? 他②/岩崎良幸 YOPPARAI-LI TRA 他; 桑原新恆

#### 1 1 1

FIGHTING WITH THE MOONLIGHT, 林英志

STICK-Q 山本澄人

#### ●愛知県

ぴったしカンカン!!/ 鷲巣正明 ゲリラ 尾関友浩

#### - 雷県

#### ..... J 1711 , 1 x

#### ●大阪府

SCROLL BATTLE / 春匠谷誠

Cassette Index Maker 今西直人

#### har AME, m or, or

#### ●島取県

ばあぁぁん 他! 宮部慎太郎

#### ●岡山県

FANTASY WAR 图倫弘

FANDAM WARS~全国版~/福田俊一

●広島県

● Ilio ®

少年時/村中隆史

#### ●鹿児島県

PR Let ( ) ; ; ; ;

(選考日10月18日)

#### AVフォーラム

#### ●北海道

老後の夢 他1 佐藤實行

かんばい!/ 木村恭一

#### ●審委県

r ru t tv r

#### ●岩手県

蛍 中崎孝司

#### ●宮城県

走り幅跳び 他 | 髙橋令

\$ · · · ·

#### ●福島県

#### ●千葉県

ばくだんのばくはつ 他③/山田豊

#### ●東京都

ルール/菊地正朗

#### ●新潟県

日の丸弁当 斉藤桂広

#### ●静岡県

追いかけっこ 鈴木雅博

1 2 0 16 2 1

#### \* ±\*

#### 夢/澤田秀昭

●滋賀県

映画、真夜中の殺人 川口剛

#### ●大阪府

コンパクトディスク/大橋研一

#### 

●兵庫県

#### 導大線 石田::

パニック 他2 伊藤隆文

199x年/山下晴久

#### ●広島県

電子くじ 他①/出口智秀

(選考日10月24日)

#### FM音楽館

#### ●北海道

イースIII「イルバーンズの遺跡」 他 | 尾形直信

#### L " " # 11'27

イース「Palece of Destruction」 金沢雅樹

#### ●青森県

ロックマン3「スパークマンBGM」/後村寿明

イース間「厳格なる闘志」 他④/安田雄也

●岩手県

#### रमक्रम भाः अस्त

#### ●宮城県

イースIII「イルバーンズの遺跡」 他① 尾形直信

#### ●福島県

A Loving Message 他 阿部哲広

the topy or 125.

KNIGHT MARE II 他! 武藤直樹

琉球民謡 仲嶺智靖

#### ●千葉県

コンドルは飛んで行く/鈴木健一

赤い光 他 | 松村弘和

脳天気シンドローム 両角泰寶

#### ●東京都

グラディウスIII「Try to Star」 他②/増子一正 ジーザス「勝利の旋律」/長岡広明

ウィザートリィ2「FIGHT NG S GHTS」 他 4 柳橋清隆

#### ●神奈川県

You cannot stop any more 泉田武史

#### ●を設備

My Way 他 2 湯澤稔

#### ● 室山 图

ソーサリアン「呪われたクイーンマ」一号・船内」他: 井上清一

#### ●大阪府

ソーサリアン「オープニング」他②/浜田宗則 ソーサリアン「シナリオ9」 曽我部崇

なぜそんなにえらいの 他①/木村泰己

●丘庫県 JR東海のテーマ 他②/松丸武

#### 

マッピー「ボーナス・ステージ」 他③/池

田雄輔 ソーサリアン「オーブニング」 他 2 浜田

#### 英希 ●奈良県

エアーバスター「Stage |」他③/野尻武史

#### ●鳥取県

FRAY「Noi3」 福永里子

●広島県 . . . . . . . .

#### ●高知県

# 9 DREAM 他②/幸山隆志

#### ●宮崎県

NO-19 他 2 大谷創

(選考日10月28日)

#### ほほ権庫のCGコンテスト

#### 立イラスト部門

●北海道 追って 藤塚嗣治

#### ●岩手県

闇の訪問者 阿部徳日呼

#### ●山形県

SCHOOL 他 2 尾形純

#### ●埼王県

なし/茂木章

#### Novel 1 1 1 1 1 1 1 ●東京都

种 ,从代理工 : 528年日 Er ist Vampir / 他③/ 水野代々子

●神奈川県

人 南雲太郎

人間対響 長井友一

敵の気配 清水普之

GOLEM/ 佐藤一史

#### ●石川県

GOLEM 佐藤一史

#### ●愛知県

t was to t

#### ●三重県

, , , # .

#### ●京都府

F · I I 7A BLACK JET 三浦一誠

#### ●大阪府

ミイコ 他①/菅原武典

THE TOWER OF EVENING 萩上康成

#### 黄金色の国 広瀬明 ●岡山県

今頃の秋・奥石哲也

Amcestral wars 鲤工英二

#### ● 山口県

夏の海にて 村上浩樹 侵入者と監視用ロボット/佐藤孝幸

#### ●愛媛県

911 . . . . ●佐賀県

#### 軍人さん2「出撃」 渡辺英樹

●長崎県

TEAR ANGEL 中村靖

#### ALICE 他個/八木ナナ

●能本県

#### SCHOOL DAYS。 足利賢治 ·: 紙芝居部門

●東京都

●埼玉県 RAIN(雨) 他! 山崎聖卓

#### ベラベラマンガ 伊藤直輝 • (選考日10月28日)

#### ゲーム制作講座

#### ●千菱坦

●愛知県

ロダスディーン 金沢龍一

Bull Shit 野々村武 (選考日10月14日)

#### す べ て の 投 稿 の あ て 先

#### 〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部「OO」係

- ●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて 先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- ●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
- ●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インタ
- ーメディアに帰属するものとします。
- ★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。 ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

- 11	応募用紙					集部の整理番号			
受高ジャ	例:ファ <mark>ン</mark> ダムのN画面への 応募は(L'-2	①ファンダム(①RP部門) ④FP部門)						タイプ	
ヤ		②FM音楽館(①自作のオ ③CG(①紙芝居部門 ②			ユミューンツク	3一般の栄世	1)		
ノレ		4その他(	5/1 2 × 1 BPI 1/	,				)	
FIGNI		•				[ファイル	名		
E	フリガナ			~					
			( )歳	ジャー					
3			男・女	7	*「投稿ありがとう	」掲載時は本名の	りみとしま	ます。	
	TODO	フリガナ							
È									
斤		都道							
"		府県							
				投	1991年				
2	_	_		投稿日	1992年	月			
									7
	①この作品を他の出版	反社の雑誌などに投稿され	ましたか?	は	い[雑誌名		4	F 月頃	
	①この作品を他の出版	<b>仮社の雑誌などに投稿され</b>	ましたか?		い <u>【</u> 雑誌名 いえ		a	F 月頃 	
				LI	いえ			F 月頃 	
		反社の雑誌などに投稿され 		LI				F 月頃 	
	②(①ではいと答えた		れましたか?	は	い・いいえ	方はその雑			
	②(①ではいと答えた	方のみ) その雑誌で採用さ	れましたか?	は	い・いいえ	う方はその雑詞			
	②(①ではいと答えた) 3(全員の方に)この付	方のみ) その雑誌で採用さ	れましたか?	は	い・いいえ	・ 方はその雑 年			 ! &
प	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)この付数えてください。	方のみ) その雑誌で採用さ	れましたか?	は	い・いいえ		読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &
<u> </u>	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)この( 教えてください。 はい [雑誌名	方のみ) その雑誌で採用される。 作品を作るときに参考にした	れましたか?	は	い・いいえ		読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &
	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)この( 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・CD	方のみ) その雑誌で採用される。 作品を作るときに参考にした	れましたか?	は	い・いいえ		読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &
	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)この( 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・CD	方のみ) その雑誌で採用される。 作品を作るときに参考にした	れましたか?	は	い・いいえ		読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &
アンケ	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)この( 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・CD	方のみ) その雑誌で採用される。 作品を作るときに参考にした	れましたか?	は	い・いいえ		読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &
י	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)こので 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・CD 「参考にした作	方のみ) その雑誌で採用される。 作品を作るときに参考にした	れましたか?	は	い・いいえ		読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &
י	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)この( 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・CD	方のみ) その雑誌で採用される。 作品を作るときに参考にした	れましたか?	は	い・いいえ		読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &
י	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)この付 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・C D 「参考にした作	方のみ) その雑誌で採用された。 作品を作るときに参考にした。 名 品名・記事名	れましたか?	い は 2 3 8 4 4	いえいいえありますか?ある	年	読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &
ケート	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)この付 教えてください。 はい [雑誌名 [書籍名・C D 「参考にした作	方のみ) その雑誌で採用される。 作品を作るときに参考にした	れましたか?	は出事は	いえ い・いいえ ありますか?ある れば教えてくださ	年	読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &
י	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)この( 教えてください。 はい [雑誌名 「書籍名・CD 「参考にした作	方のみ) その雑誌で採用された。 作品を作るときに参考にした。 名 品名・記事名	れましたか?	は出事は	いえ い・いいえ ありますか?ある れば教えてくださ	年	読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &
ケート	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)この作 教えてください。 はい [雑誌名 「書籍名・CD 「参考にした作 いいえ ④(FM音楽館に投稿の 「作曲者	方のみ) その雑誌で採用された。 作品を作るときに参考にした。 名 品名・記事名	れましたか? た他のものや記 な手、演奏者が	いはいますはいかかれたかかれたかかれたかかれたかれたかれたかれたかれたかれたかれたかれたかれた	いえ い・いいえ ありますか?ある れば教えてくださ 演奏者	年	読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &
ケート	②(①ではいと答えた ③(全員の方に)この作 教えてください。 はい [雑誌名 「書籍名・CD 「参考にした作 いいえ ④(FM音楽館に投稿の 「作曲者	方のみ) その雑誌で採用された品を作るときに参考にした名品名・記事名	れましたか? た他のものや記 な手、演奏者が	いはいますはいかかれたかかれたかかれたかかれたかれたかれたかれたかれたかれたかれたかれたかれた	いえ い・いいえ ありますか?ある れば教えてくださ 演奏者	年	読名や作	・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	 ! &

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスブリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵か好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅靨のCGコンテスト」。作品かできあかったら、下記の応募要項を対続して編集部まて送ってきてほしい。力作を待っている!

#### ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはと くに問わない。 ゲームやかんたんなツール 類、見て楽しむだけのものなとなんでもO K。

SCREENO.WIDTH-40 を実行してリストを表示したときの画面数 (ただし)画面は4月字×34mでし、デリヤウとは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門 1画直212

リストか1画面(24行)以内方作品

●日日部門 N点面ライブ

】画商を超する5週面は、れいtron. ●日日部門 1週面ウィブ

5画面を超えく回画面には かけに

●FP部門

10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたは テープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけ

★广幕戦組の規定

1) 「養海神を使用」、要者消をより複数同時応募の場合は、作品でとに応募用紙上でを使用する。たっそう巻、「幕川神はコピーして使用。

こさいつ」でかりら 使 F

③使われている変数の意味と、プログラム の各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使 用しているプログラムでは、マシン語の各 処理に対する解説と、ワークエリアなどの 詳しい説明をつけること)

④プログラムの資料、解法(RPGなどは

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラク タやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ 数など)

★単述 またしての講話で

・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記

**★**1+ fri

採用された作品の作者には、規定の謝 さて掲載される3件では、サント: RO Mカートリッジを進呈。

1 17位間買り、1 1 7 点

★2つのは野豊

11-5 7

●第17月を当・物等 11日・・・3・1日 報載でもこれ「学 門(画面数が10画面以内)の全作品のなか から、アイデアやテクニックに優れた作品 を1本選手 学服までして3万円を利

●第4回FP部門奨励賞

1.月号か、3:1日 歩載された日中か 門の全作品のなかから、もっとも完成度が 高 ニョイル る作品を主てまつ ませま こち万匹を美しまます

#### F M 音楽館

FM音原を使ったプロクラム、を着集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また。作品すすべてBASTCのものにかざる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクに セーノ たもの かきる。

★F募書類7規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時斤募で場合は「作品コーに斤募申

紙 ) だ・・・・ ちゅ 回す ごと また 各作品ごとに作者自身のコメントをできれば 別紙につけてほしい。

★新さらあたって万緒主意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二 ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、 ダンボールなどで厳重にディスクやテープ を包む。

★採用

程度方式化と掲載さ

#### AVJ $\pi$ - $\pi$ $\Delta$

もの大歓迎/)のオリジナルプログラム。F M音 画乗用 カキニキロ

●用:肾肾田●

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●目標51項

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

こクイトル

③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★月3−またこの店で員

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、 (ウェッグ・イギュ・カア書) = まり まず 常言がな場合

± ta ⊞:

日用者でも、は掲載、名字17。れまま 度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定性、115年、7年、14分 また。毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは73ページの下欄外「特典」を参照。

#### ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。 付き、ボン・第 ニュー・・・・ 門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部 門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラム でも、4 所 7 アーショーデュー ごも TH に付属している〇〇ツールを使ったもの でも、ももで、

●紙器を割門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

1枚:でご静力値作的

★ " 募制領 " 規定

、 " 幕中呼を使用 」 、 要書店さ ・ 後 数 、 時 「 幕 「 塩 」 ( で ex. 7 m ) 幕 ま 紙 1 枚を使用する ここそ 7 等 1 幕角紙 はコピーレス使用。

★パチニチャっとの諸王章

・投稿する〇G作品の部門を、封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・動き企中で破損して、まわな、ようこ ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★に中田

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となる・・・ファー規定・賞士・賞士・賞士・賞士・賞・高また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

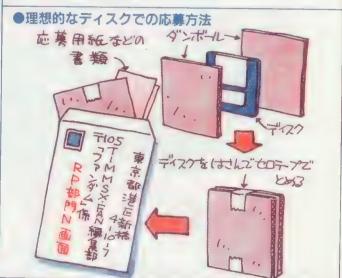
#### ゲーム制作講座

★广幕書類「視定

1 住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・ 電話番号 ②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかな ・ 手扇 - 、、 \*\*\*

★採用

現在すべく 遅めて な か よ 作品 は手動で道もある



#### ●そのほかの投稿について

、 1 年8日 「古代中山の養生のみ」(いていからいか 高山や豊田代とも発生して ます それそれまではまるコートーあていまっていたと

# ALIE EL SE

#### こうして彼らは勝利した!!





そして合格発表の日…







山田 和範(ん 早大商学部・中大経済学部 (海城高卒)



村田の壁を突破! 今ふり返ってみて、これまで受験した。暗記法講座した。暗記法講座のに、55そこそこの偏差値が71にまの偏差値が71にまで急上昇しました。で急上昇しました。できてきて、大変喜できて、大変喜います。

学校では教えてくれな り試験テクで超短期間 に偏差値大幅アップ! 志望校にも合格!

#### 受験のプロ、代ゼミ・酸台予備校の有名講師がキミを合格させる//



駿台予備学校 東京大字講師 村川久子先生 村川先生は昭和47年に神戸野田女子高校を卒業され、セントラル・メソディストカレッジを始め、3つのアメリカの大学を出て博士号を取られました。長い留学経験が現在の指導に生かされています。その方法は駿台予備校でも大評判。あなたも知らぬ間に実力が上ります。



代々木ゼミナ ール講師 稲葉俊彰先生

昭和31年東京に生まれた稲葉先生は、 都立国立高校を出て埼玉大学及び大学院 を修了し、現在代々木ゼミナールで講師 として多くの合格者を育てています。身 長195cmの視点からユニークな発想で、ゲーム感覚の勉強法が大人気。あなたを最 後まで完全バックアップします!!

#### 案内書無料急送 //

とじ込みハガキを今スグポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!!

☎東京03(3318)6111

受付/朝9時30分~夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東 4-36-15



合格術の神様

●スーハー暗記法の発明者 主任講師 **萩原雄二郎先生** 

現在の受験は暗記で合否が決まります! 私の暗記テクニックのすべてをおしえましょう。

独自の暗記法を駆使して昭49年東大理III (医学部)に 進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほ とんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与 される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられる)

#### ●偏差値急上昇!/●全国の学校で話題。最強の暗記テク!/

- ●英単語1000個をラクラク丸暗記/
- 歴史年表も短期間にアッサリOK /
- 理数の公式や漢字などは通学途中!
- 定期試験なら直前でもバッチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

# ス

資格取得·社会常識記憶術

「小5・4学力アッフコース」があります。

これをやってるか















がいも上がりまし 月で英語の偏差値

校に逆転合格でき

きらめていた志望 た。おかげで、



志望校に逆転合格 手でした。でも、 もともと英語が苦 ッたのも同然です 受験必勝法でウカ 一暗記法による 僕は、このスー

超短時間で主要5科目 ッチリ!!

#### 13 4

激を味わっています。 な理科系の学部に入学できて、 くなりました。おかげ様で、好き 得意になり、机に坐る時間が楽し 苦手な暗記ものがおそろしいほど バー暗記法に出会ったのを機会に、 苦手な暗記が得意に! 勉強の大きらいだった僕がスー



(日大鶴ヶ丘高卒) 方 裕

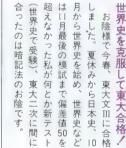
日大生産工学部 西

られるか、です。その方法を教え ずかの時間に②多くの事柄を覚え 勉強で最も要求される点は、①わ なウレシイ事はありません。受験 いつだけは、チョット、すごいな。 てくれたのが、暗記法でした。こ 偏差値アップにすごい威力! 義塾の看板学部に入れて、 こん



慶応大学経済学部 圖 (戸山高卒) 信 郎

Щ





東大文川・上智文学部 **康応商学部·早大一文** (桜蔭学園卒) いづみ

のない僕がたった一ヶ月あまりで試でも一度も合格圏に入ったこと 本番に臨めたのは、実に合理的に は「スーパー暗記法」でした。 成績が上がるものです。僕の場合 膨大な量をこなせたからです。 合理的に膨大な量をこなす! 受験勉強は何かのヒントで急に 模



橋大学商学部 莠 輝 よりできるようになりました。 苦手科目がどんどん分り、国語も スーパー暗記法を偶然知ってから 全く覚えられず、困っていました 英語が苦手で、英単語や構文など の成績には自信がありましたが、 全科目が得意になった! 私は読書が好きなせいか、 国語

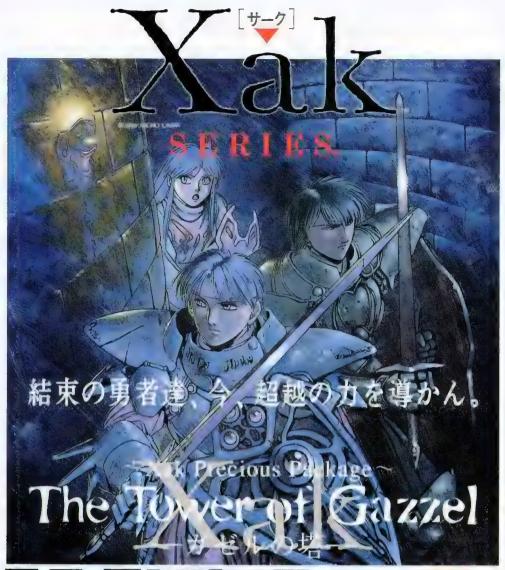


(神楽中卒)

杉浦 旭川北高校 真由 受験もラクラク突破しました。 勉強したら最後の模試で八番に 暗記法をとり入れ一日一時間以上 中、いつも百番台。イチかバチか 旬ぐらいでした。成績も三五三人 勉強を始めたのは、中三の十月中 暗記法でたちまち学年トップクラス! クラブ活動に熱中し、本格的な



福島高校 斎 藤 (梁川中卒) 均



MSX 2 MSX 2+ MSX R 3.5"2DD MSX MUSIC 4 第 ¥7,800 (税则) 好評発売中//

#### ~Xak Precious Package~

## The Tower of Gazzel







●PC-98/88VA ●PC-88SR ¥7,800(税別) 好評発売中!!







●PC-98 ●PC-88SR ●MSX2,2+ ●X68000 ¥8,800(税別) 好評発売中.!!







●MSX2、2+ ●MSX turbo R ¥7,800(税別) 好評発売中!!







●PC-98/88VA ●PC-88SR ●MSX2、2+、MSX turbo R ¥8,800(税別) 好評発売中.//





#### サイバーパンク・超伝奇RPG



## 目覚めよ。

#### 科学が創る影なる都。



(オリジナルCD '92年3月25日発売予定//)

株式会社マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2 9 12 TEL 0593 5]・6482 最新ソフト インフォメーションダイヤルノ ☎0593 (53 3611





# パソコン通信による オックラーク シミュレーションゲーム " C 一 しましい 上 " 誕生!!

時は遥か38世紀の元

大字宙に飛び出した。類の最大のエンターテイメンドは、惑星間レース「URC」だった。 宇宙 通数 で表を入に取われることさえある危険で苛酷な冒険レースに挑戦するロロ 超光速航行"c-DRIVE"のライセンスを持つ勇敢なスペース・パイロットたち。 思い思いのマシンを操り、銀河を駆け抜けた勝者に与えられるのは、銀河一の名誉だ。 時間と空間を超えた壮大なレースの幕が、今あがろうとしている。

#### は INVENSネットワークゲームの時代がやっ

・ 一DEME EINE LUN MAN - であるままでで、代明のおのできたビザー

- STREET, STORY WELLOW DRIVEN PROPERTY LAND
- A TO A SECOND CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE
- = URC officia
- 2 dilla linia i a musinos

マシンとデース。

#### ■月曜1、製円の留定料金。 ●加手様さも簡単です。 ◇ なら専用モデムもプレゼント

参加時には、月額使用料1,500円の2ヶ月分(3,000円) と登録料3,000円を支払うのみ。何回使用されても 追加料金はいりませんので、安心してお楽しみくだ さい。今なら、THE LINKS専用モデムもプレゼ

従来のネットワークサービスへの入会は、別途入会手 ■ 8.44 少要です。

#### c-DRIVEの資料基準-人会申し込みは…

右下の資料請求券をハガキに貼り、住所・ 氏名・年齢・職業を明記の上、下記の住所 まで送ってください。

〒604 京都市中京区鳥丸通御池下ル リクルートビル8F ☎0120-251-063(フリーダイヤル) 日本テレネット(株) リンクス会員課

HET WITE SELICE RAUE SIMILLATION GAME

- DRIVE主要を表情。





もうA1GTは買った だろうか。MIDIや MSXViewを楽しん でもらえただろうか。 MSXはどんどんこん なパソコンになってく れたら、と思う姿に近 づいている。我々も負 けてはいられない。

いつもより寒めの冬で、かぜなどひ いている人も多いと思うが、今回のフ ェスティバルはまるでそんなことを感 じさせない熱気にあふれたイベントだ った。「幻影都市」のMIDIもすてき だったし、「MSXView」の講座でひ さびさに勉強しちゃったし、リバーヒ ルソフトの「ブライ」では元気が出ちゃ ったし、とにかくいろいろだった。な によりAIGTのすごさを体験できた のはよかった。大阪と東京で行われた A1GTの講習会もいろんなことを知 ることができて有意義だったと思う。 MSXを買ってもそのまま十分にいか さないうちに、なんだかやらなくなり

がちだっただけに、教えてもらうとい うのは得した気分だ。そして、Mファ ンのディスクに毎月収録している 「MSXView」のアプリケーションな どを活用できれば、MSXを持ってて よかった、となるわけだ。

で、今月は3会場の報告をしておく。







①織田信長・危機から野望へ/シブサ ワ・コウ監修 定価1480円。信長の危 機を乗り切る管理能力の秘密に迫る。

②超・三國志(上・中・下巻) 今戸栄 一 定価各1500円。孔明、関羽が死な ずにいたら、を小説にした本。

③爆笑三國志 シブサワ・コウ縄 定 **価1000円。**イラスト入りのバラエティ。 三国志フリークのおもちゃ箱。

④三國志・孔明伝 とんぼはうす作 シブサワ・コウ企画 980円。孔明の 活躍を描いたコミック。



強重な を探る 彼の 危機管理能力から学生、することができたら、 るものがあるはず



○ちしま 計画や嬰ョカケ **引なず、単王朝を再願** を小説にした本



⋒三国志のクイズや、 独かで編号で選、キー ラクタ・ランキングや イラスト満載の本



Q厂大た申刊を舞台U ~ 切り 舌雄するさまを 描いたコミック。ゲー ムかより果してなる

①桃太郎電蓋!!のオリジナル・テレカ

·····5名さま(提供/ファンハウス) 先月GM&Vのコーナーで紹介したC 口の発売を記念したもの。

②サウンド・カタログVol.3+ゴエモ ンの下敷き……日名様(提供/キング レコード)

コナミのCDのダイジェスト。非売 品のシングルCDと下敷きのセット。

③機甲界ガリアンのブラモデル……3





●株大郎のテレカ♡

○タインエスト盤

名様(提供/タカラ)

すでに昨年の12月25日に 発売になった幻の名作「機 甲界ガリアン』のLD全集 (フ枚組)におまけでついて くるプラモ。ちなみにLD は税込4万3000円の豪華版。





#### 募 方 法

官製八ガキに右下の応募券をは り、①ほしいプレゼント番号と 名前、②住所(デも)・氏名・年 令·電話番号、③今月号のFFB でおもしろかったもの、④なに かおもしろいこと、以上を明記 のうえ、〒105東京都港区新橋4 -10-7T | MIMSX · FANO FFBさあ応募しなさい」係ま で。しめ切りは1月31日必着。発 表は3月7日発売予定の本誌で。

#### プレゼント係より

1月情報号当選者発表ぶんまでの「さあ応募 しなさい」「アンケートプレゼント」のうち「エ アホッケー」「シューティングコレクション」 をのぞいて発送を終了しました。なお追田秀 和さん、村岡昇治さんは転居先不明でプレゼ ントが戻っています。ご連絡を。また採用さ れたのにテレカが届かないなどご不明な点が ありましたら、住所・氏名・電話番号を明記 のうえ、何月号の何のページ発表の何の件か を書きそえてハガキでプレゼント係までご連 絡ください。



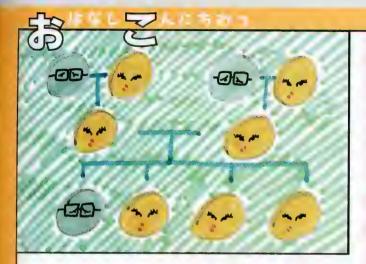


●今月もナース/AISTを買って!年もたってないというのに、AIGTが出るなんてあんまりよ。長年MSX 2 でがまんしてやっとタボちゃんを買 ったのに。こんなことならもう | 年がまんすればよかった。〈すん……アークスⅡをMSX化できるようにして〈ださい/ お願いします。(岡山・大浦 恵美)→こういう内容のハガキは多いのですが、なぜかナースということでおはこんデスクが採用したそうでしたので。(バ)

が

G





●バブルがはじけて花沢さん一家の行 く末も気になる今日この頃です。

(千葉県・伊藤佳宏)

誰がどういおうと社長令嬢の花沢さ んだな。かつおの逆玉もはじけたが、 どうなっても生きてゆける世渡りじょ うずのかつおだ。ついてゆきたい。

●秋が深まり食物がおいしい季節にな りました。先日、主人が山芋掘りに出 かけ、少しですが家族で食べられるほ ど持ちかえりました。とろろ汁でいた だき、秋の味覚を楽しみました。

(静岡・杉山君代)

幸せ家族天国ですね。あて先を確認 しましたがやはりここでした。なぜだ。

- ●幸せってなんですか?(宮城・バカ) 秋の味覚をとろろ汁でいただくこと でしょうか。
- ●それにつけても「おはこん」はおもし ろいですね。「アルゴリ」なんてやめて、 おはこんのページを増やしちゃいまし ょうよ。大阪の澤田くん、まだまだ甘 い/ 私なら3千円になったって買う ぞ。おはこんバンザーイ/

#### (兵庫・小塩貴光)

そんなことはわたしでなく編集長に いってくれ。仕事くださいよ。

●名古屋はよいところです。小学校の 給食にエビフライ、きしめん、ういろ うという冗談のような献立があります。 (愛知・井上博登)

冗談のような食べ物といえば、某大 正大学の成道会という催しものの案内 に、「スジャータのご供養にちなんで "乳がゆ"のご接待をいたします」と書 いてあった。うけてみたし。

●父は電気屋でマッキントッシュを買 った。店員はターボ円をすすめたのに (千葉・山中正樹)

姉に「風邪をひいたのでメロンが食 べたい」とおねだりしたら、"マスクメ ロンパン"というのを買ってきた。あれ って冗談だったのかなあ……。

●いまどきクーラーもないような家庭

がなぜ猫にはうな重を与えるのだ。答 えろサザエ。(奈良・1、2の大四郎) せめてかつおとワカメの部屋を別々

にしてからにしてもらいたいものだ。

●どこだかのサッカー少年がテレビで ブラジルかどっかに留学するというの をやっていたが、留学なんかすると、 自己紹介で書いてあった「好きな食べ 物・ドラえもんヨーグルト」が食べられ なくなるがいいのか。

(奈良・1、2の大四郎)

それはおおいに悩みそうなことだ。 杉山一家に秋の味覚と韓国で焼き肉の どちらがいいか相談してみよう。

うそついたらはりせんぼんの一ます の「はりせんぼん」とは、針千本ですか、 "はりせんぼん"という魚ですか。

(新潟県・浅田靖)

- ●公的資格のなかに「ダンボール組立 3級」「ハム・ソーセージ詰込2級」「光 学レンズ研磨技術2級」というのを発 見しました。ダンボールは競争率が高 いそうですよ。 (兵庫・山岡洋二郎) 資格魔とかいって一生使わないよう な資格をとってるやつが多いが、とっ てるうちに一生が終わりそうだ。
- ●ウォーリーをさがせを作った人は、 よっぽどヒマだったのだろう。

#### (大阪・よしむソフト)

いちど堪能したらいらなくなるよう なものがなんで流行るんだ。それに便 乗する武田鉄也はもっとイヤだが。

●私は14歳の私立中学生です。このま まいい大学に入って一流企業に入って かわいい妻と明るい家庭を持ってそし て明るく楽しい老後生活をしておわる のでしょうか? アドル・クリスティ ンのように生きたい。

(和歌山・大野傑)

浪人してダンサーになっておもしろ い顔の妻とかわいくない子どもと暗い 家庭を持って秋の味覚にあたって老後 も失うかもしれない。ではまた来月。 (バボ改めかとうれいこ)



セロで自が圧勝け (1991年 11月2日 1 朝日前間より)

> 新聞は読み終えた 5. コラムスをしょう。

別に新聞じれなくても 雑紙でも教料書でも かまわないのだが、3つ 並んで文字が消え そして 1段からて 津鎖 友たがあることまで 考えるかつは すごい



倫理龍立

18

しておう

の公役秘書

ガキより

●よーん/やっほーっ! 12月号で「病院の……」で載ったものですが、やっとやっと退院しましたよーん! テレカがまだ来てないから看護婦のおねえち ゃんには電話できませんでしたが、家からかけてやろうかしら。ちなみにぼくの名前は「逹」と書いて「とおる」と読むんですよーん。(香川・横井逹)⇒退院 したかと思ったらさっそく "よーん"とはなにごとだ。もう一度病院に入れてやりたし。(バ)

まじにこう思た

私。(注)模話

4不思議な松 ⇒「バボ」係ま



正月気分もぬけて、バレンタインが気になる季節 となった。チョコレートの甘い味を思うのもいい が、グッとシブメにGMの存在意義など考えてみ るのも悪くない。今月も秀作満載だ。評:高田陽

#### 12/18

FM TOWNSの人気ソフト「PSYCHIC DETE CTIVE SERIES」(データウエスト)5作品のベス ト・セレクション盤。全15曲のうち5曲が、有名アーテ ィストたちによるシンセサイザ・アレンジとなっている。 アレンジャーは、CHICO HIGE&THE UNITの GO氏、ヒカシューの坂出雅海氏、幅広い作曲・編曲活 動をこなす大森俊之氏など。期せずして3人ともハウス を選択し、それぞれが驚いたというエピソードが伝えら れている。しっとり落ち着いていて、おとなのふんいき があるアルバムだ。





#### V = 0/18 + /- 8. 12/18

昨年8月発売の、PCエンジンCD-ROM®版RPG 「八玉の勇士伝説」のフルアレンジ・アルバム。オリジナ ルで、1つの曲が短いと欲求不満を感じていた人にはう れしい作品だ。アレンジは、オリジナルの作曲者である 今 給 黎博美氏みずからが担当。 同氏は、 あのクリスタル キングの元キーボーディストとして知られる。「ロック至 上主義」ともとれる確固としたジャンル設定は見事。ここ のところのハウス・ブームに少々疲れていた私にとって は、オアシスのようなアルバムとなった。ヘビメタでは なく、ハードロックの時代がよみがえる/

× —	カー	東芝EMI
媒	体	CD
品	番	TOCT-6382
価	格	2500円(税込)
備	考	



#### 12/21

発売中のCD『信長の野望』シリーズ3タイトルのなか から、20曲をピックアップして収録したアルバム。そう 聞くとタダのベスト盤という感じだが、一口にそうとも いえない。じつは、曲の順番が「永禄三年五月・尾張国田 楽狭間」から「天正十年六月・山城国本能寺」というよう に、信長の半生を年代的に追うような構成になっている のだ。これは非常におもしろい付加価値だと思う。もち ろん、音楽は菅野よう子氏によるもの。壮快で空間の広 がりを感じさせるサウンドは、聴きなれてはいるが、い つも新鮮な気分にさせてくれる。

*-	カー	光栄
媒	体	CD
品	番	KECH-102,
価	格	2900円(税込)
備	考	



#### 2/中

MSXの移植が待たれる歴史シミュレーション『三 國志Ⅲ」の光栄サウンドウェア。今回も前作で好評を博 したカシオペアのキーボーディスト、向谷実氏がコン ポーザー兼プロデューサーとなり、その才能を披露し てくれている。全体的に、前作「三國志II」よりも向谷 氏の趣味に走ったとうい感じを受けた。IIは中国とい う場所設定を終始念頭に置き、エスニックなサウンド を心がけたという印象が残っている。しかし、このⅢ では、曲の下地となるフュージョンがより前面に出て いて、無国籍風のものが数多いのだ。和食とコーヒー ではないが、ゲーム画面とシンクロしても案外合うの かもしれない。こういう試みには大賛成/

媒	体	CD
品	番	KECH 1022
価	格	2900円(税込)
備	考	
Te .		6.5

メーカー 光栄



#### 12/21

人気最高潮の「ゼクセクス」のアルバム化。オリジナ ル29曲にくわえ、音声合成を未使用のものまで完全収 録。アレンジも4曲追加した。全体的に、シューティ ングにありがちなノリ優先のサウンド。アルバムでは 映像がないぶん、メロディの弱さがきわだってしまっ たという印象だ。アレンジ曲には、比較的メロディの しっかりしたものが選ばれたが、これも今ひとつ耳に 残る感じがしない。コナミっぽさという点では、バッ チリなのだが・・・・・。ただ、おまけ収録された「イレーネ 姫の自己紹介」は笑えた。イレーネがはにかみながら自 己紹介をするのだが、これは聴いているほうが恥ずか しい。イレーネの声はナウシカの鳥本須美さん。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA 7508
価 格	2800円(税込)
備考	



#### 1/21

タイトーの最新シューティング「メタルブラック」の オリジナルCG集。ゲーム自体は、同じ横スクロール の「ゼクセクス」にかなり押されているようだが、出来 という点では互角といってもよい作品だ。で、気にな るサウンドだが、ちょっとプログレっぽい印象。全体 を通じて前衛的な味つけがなされていて、それによっ て不気味さが演出されているという感じ。不気味さも いろいろで、あからさまに不気味なものと、静かで美 しすぎるので不気味というものと2タイプあった。ゲ 一厶の設定上、明るく楽しい曲が入りこまないのはわ かっているけれど、なんとなく滅入ってしまった。ゲ ーム・プレイ中は、そんなことないんだけど……。

1	× —	カー	ポニーキャニオン
	媒	体	CD
1	nn nn	番	PCCB-00078
	価	格	3000円(税込)
	備	考	ステッカー付



#### 1/21 事務名人の大智能の

スーパーファミコン版アクション「高橋名人の大冒 険島」のオリジナル・サントラ。タイトルからは想像つ かないのだが、古代祐三氏が音楽を担当している。コ ミカル・アクションということでラテン・ミュージッ クがベースかなと思っていたのだが、なんと古代氏が 選んだのはハウス。メガドライブ版格闘アクション「ベ アナックル』で「ハウスもいけるぞ/」というところを 見せたばかりの古代氏だが、まさか今回もハウスでい くとは思ってもみなかった。はたして画面といっしょ にして、しっくりいくのだろうか。それだけが気がか りだが、音楽単体としてはメロディを気づかう古代サ ウンド健在という感じでよかった。

メーカー	アルプァレコード
媒体	CD
品番	ALCA-242
価 格	2000円(税込)
備考	





#### 1/21

昨年10月のAMショーで話題をひとりじめにした究極 のシューティング「ゼクセクス」(コナミ)の攻略ビデオ。 1周目は、ノーミス、ノーカットで収録。2周目もクリ アまで完全収録した。『ゼクセクス』は、あ

スII」のスタッフが作り上げ た横スクロール・シューティ ング。そのウリは、なんとい っても美しいグラフィック。 激ムズのゲームをのんびり観 戦するのも悪くない。

ノス』は、	めい・クラティワ
メ -カー	キングレコード
媒体	ビデオ
品番	KIVE5
価 格	6500円(税込)
備考	65分カラーHI FI ステレオ



#### 1/21

『ファイナルファイト』からのアクション・ブームの 火を、さらに大きく燃やした「ストリートファイター II」のLD(ビデオは発売中)。攻略というより、ゲーム の雰囲気を家に持ち帰りたいというマニアのために作 られたような作品だ。LDはまず、12人のキャラクタ 紹介から始まる。それから、「必殺奥技篇」と名づけ られたコーナーで、各キャラクタの必殺技の披露。後 半30分は、ゲーメストのプレイヤーたちによる「激闘 篇」。各キャラの必殺技が激突する、白熱の試合を収録 している。パワフルでありながら、どこかコミカルな 魅力が凝縮されている作品だ。さあ、みなさんごいっ しょに「はど~けん/ はど~けん/」。

× -	カー	ポニーキャニオン
媒	体	LD
品	番	PCC8-00077
価	格	2500円(税込)
備	考	



#### 1/21

ロングランのアーケード・シューティング "出たな//ツ インビー」の攻略ビデオ。1周目は2人同時プレイ、2周 目は1人プレイを、それぞれ完全収録した。見どころは、 2周目の敵の打ち返し弾を「しっぽバリア」を駆使してよ

けていくスーパー・テクニッ クとのこと。発売時期として はちょっと遅いが、ゲームの 人気は全然おとろえていない。 このビデオで一気にエンディ ングを迎えよう。

×-	-カー	キングレコード
媒	体	CD
ED ED	番	KIVE-16
価	格	6000円(税込)
僬	考	60分カラーHi-Fi ステレオ



#### 3 (4 (a) (b) (b)

★ポニーキャニオン

<2月21日>……●(仮)サイトロン・ ビデオゲーム・ミュージック年鑑1991 ⇒月刊ゲーメストの読者投票によって 選ばれた昨年の人気ゲーム5タイトル を、アレンジとオリジナルでオムニバ ス収録。「コットン」「ストリートファイ ターII」「デスブレイド」など。詳細未 定。●サイトロン1500名盤シリーズ「ア ウトラン」⇒名作ドライビング・ゲーム 「アウトラン」のアレンジとオリジナル。 CD1500円。

★ポリスター

< 1月25日>……●マージャンクエス ト(ビデオ&LD)⇒人気麻雀アーケー ドのビデオ化。完全収録なので、鑑賞 としてたっぷり楽しめそう。ビデオ、 LDとも43分3800円。

<2月25日>……●クミコ、シィル、 舞子の??ワールド~アリスソフト美 少女大集合~⇒アリスソフトの美少女 キャラ、クミコ、シィル、舞子の歌あ りドラマありのイメージ・アルバム。 それぞれのソロ3曲と、全員で歌う1 曲を収録。CD2800円。

<4月頃>……●(仮)スーパーリアル 麻雀PⅣ⇒新キャラ、ナナ、カオリ、 ユウによるドラマと歌でつづるイメー ジ・アルバム。CD2800円。

★東芝FMI

<3月頃>……●(仮)任天堂スーパー ファミコン・ゲームミュージック・セ レクションVol.1⇒「スーパーマリ オワールド」「F-ZERO」「シム・シ ティー』「パイロット・ウイングス」「ゼ ルダの伝説~神々のトライフォース ~』の全8曲のアレンジとオリジナル。 アレンジは「S. C. I」でおなじみ、 ゴダイゴの元ギタリスト浅野孝巳氏。 CD2800円。

★キングレコード <2月21日>······●ファルコムNAN

BAコレクション⇒現曲+新録3曲。 <3月21日>……●交響詩ドラゴンス レイヤー英雄伝説⇒交響曲バージョン

< 1 月25日>……●光栄オリジナル日 GM集VOL. 5⇒『スーパー三国志』 「スーパー信長の野望~武将風雲録~」 などを収録したオリジナル・サントラ 盤。○○2500円。

<2月25日>……●太閤立志伝⇒豊臣 秀吉の生涯を描くゲームのアルバム化。 詳細末定。

★徳間ジャパン

<3月25日>······●F-ZERO⇒任 天堂のスーファミ版レースゲームのフ ルアレンジCD。ロスアンゼルス録音。

★ピクター音楽産業

<1月21日>……●スーパー・ダンジ ョン・マスター⇒スーファミ版「ダンジ ョン・マスター」のCD+G。代表曲ID 曲をピックアップし、デジタル楽器を 駆使してアレンジ。作曲は、多和田吏 氏と橋本彦士氏。グラフィックは10曲 すべてに入る。CD+G3000円。

<3月21日>……●ナムコ・ゲーム・ サウンド・エクスプレスVOL. 5♥ ナムコのアーケード作品のアルバム化。 まだ収録ゲームは未定。CD1500円。

★NECアベニュー

<2月1日>······●天外魔境II卍MA 日じ⇒久石譲氏も音楽を提供したPC エンジン・CD-ROM2ゲームのオリ ジナルGM集。CD3000円。

<3月21日>……●アリスソフト・ベ スト・リミックス⇒アリスソフト作品 のフルアルバム。詳細未定。

<4月以降>……●(仮)サイレント・ メビウス⇒パソコン版のオリジナル・ サウンドトラック。詳細未定。●(仮) エルフキャラクターズⅡ⇒ I におさめ られてた作品以降のものを収録したビ デオ&LD。詳細未定。●ポニーテー ル・ベストキャラクターズ⇒ポニーテ ール作品を集めたビデオ&LD。詳細 未定。●ドラゴンナイトⅢ⇒エルフの 美少女ソフトの定番シリーズ第3弾。 PC98を音源とするオリジナルサント う。詳細未定。

#### おっかけ試聴

#### シャルBOXBT南哥

先月号で試聴が間に合わなかったキ ングの年末話題作2本を、おっかけ試 聴してみた。

■ファルコム・スペシャルBOX'92 今年のスペシャルBOXは、「①ボー カル」「②スーパーアレンジ」「③交響詩 ~WANDERERS FROM YS」の3枚組。①で歌声を披露したの は、女性ボーカリスト3人(全5曲)。 うち〕曲が、話題の今井優子さんによ るもの。しっとりとした声質は、耳に 心地よい。②は、スーパーファミコン への移植決定で注目の、『ドラゴンスレ イヤー英雄伝説』から日曲をピックア ップしてアレンジ。キーボードが先導 するタイプのサウンドで、音使いも全 体的に軽め。③は、シンセサイザのみ で奏でられたシンフォニック・サウン ド。やはり、生オーケストラに比べて 音の深みがなく、機械的な感じは否め



円 K (A 3019~90.

ない。しかし、シンセだと最初からわ りきっていれば十分楽しめる。

■コナミ・オールスターズ千両箱~平 成四年版~

千両箱のほうも、「①コナミ矩形波倶 楽部ライブin東京「@アレンジ」「③ コナミ・ゲーム・サウンド・ヒストリ -1986~87」と3枚組。①は、ライブで 12曲収録。曲中の観客の手拍子はほと んど気にならず、音もクリアでスタジ オ録音と大差ない。②は、全6曲中3 曲がMSXのゲームというウレシイ1 枚(グラ2+マンボウ+ソリスネ)。サ ウンドは基本的にフュージョンだが、 音の選び方がおもしろい。③は、「沙羅 曼蛇』「A-JAX」を含む、1986~87年 の17作品をオリジナルで収録。考えて みると、5年もまえの作品ということ になる。曲うんぬんというより、懐か しさが先に立つ。



○コナミ・オールスターズ千両箱~平成四 年版~ CD63CO円 KICA 055~55









パソ通アートの第2弾は音楽 に焦点をあてて特集するのだ。 ネットワーカーたちはパソ通 を使って、音楽とどんなふう に接しているのだろうか。パ ソ通は音が出ないのに・・・・・。

#### パソ通と音楽の微妙な関係

パソ通と音楽の関わり方には 右のイラストに示したような4 種類があるようだ。

①ボードで音楽について語り合 う 音楽の好きな人たちが集ま って、音楽に関するさまざまな 話をしている。

②音楽ツールをアップロード、 ダウンロードする 付録ディス クに入っているようなフリーウ ェアを作った人と使ってみた人 の意見交換のボードも用意され ている(下の本文参照)。

③オリジナルの音楽データをア ップロード、ダウンロードする 自分の作曲した音楽データをア

ップしてみんなに聴いてもらっ たり、他人が作曲したものをダ ウンして聴いたりする。

④既存の曲の音楽データをアッ プロード、ダウンロードする CDで発売されているものはも ちろん、映画やテレビなどで流 れている曲には音楽著作権があ る。使用する場合にはJASR AC(日本音楽著作権協会)など に使用料を払う。大手ネットで は「音楽著作権に関する実験」と 称して既存曲がどのようにダウ ンされているのか調べている。 この結果を元に料金徴収などに ついて、検討していくそうだ。

#### (音楽との4つの基本的な関わり方)

①ボードで音楽について語り合う



②音楽ツールをアップロード、ダ ウンロードする







#### ログイン日時: 11月21日曇り アクセスしたネット:アスキーネットMSX

ネットでの音楽への関わり方 は上でいったように4つほどあ るのだが、このうち回について もうすこし見てみようと思う。

今月号のディスクに収録されて いるフリーウェア「OPXplayer」 の作者と使用者とが、意見交換 しているボードからピックアッ

EV.] PDS salon (pds.salon) 5:54ne 11/21/9)
No Creator Res. Title
256 mar@229 9 NeIP COM: GIF decoder
258 mar@229 9 NeIP COM: GIF decoder
258 mar@229 9 NeIP COM: GIF decoder
259 mar@3858 16 音楽の歌り扱いだついて情報を
261 mar@3872 9 is h f i l cの解源について
262 sax#355818 MUSIC-PDS VOL. V
263 mar@5294 19 こういうプログラスがき。
265 mar@5294 19 こういうプログラスがき。
265 mar@5294 8 FASTCOPY管定版[paol. pm :222]
267 mar@5294 8 FASTCOPY管定版[paol. pm :222]
268 mar@5524 35 最後のファイルユーティリティ、[AEG] のノー
279 mar@5184 22 実施ですが
271 mar@5523 17 BLSとGPEDの成別ノート
272 mar@5153 17 いまざら写するとSFG
271 sax#5523 17 BLSとGPEDの成別ノート
272 mar@51548 34 のLideriver(OPEDiamor)版 MUSIC P \*\*\*
T\*\* mar@58644 34 OPLictriver(OPEDiamor)版 MUSIC P \*\*\*
T\*\* mar@58674 4 ZMPの微い方
Z78 mar@2084 16 \$12 Aif 1454
d \*\*\* INDEX ] PDS malon (pds.malon) 5554pm 11/21/91 な動物で進ました。 (日記日日前)

#### PDSサロン

プしてみたのだ。使い方からバ グ情報までいろいろな話題が飛 び交っているぞ。

#### 1:23am 11/17/91 OPLLdriver(0) Xplayer)版 MUSIC について

OPLLdriver (OPXp layer)を使用した演奏プロ グラムに関する 意見・要望・感想などなど教えて ちよ

アスキーネットMSXではこ のように利用者がかんたんに会 議室(ノートと呼ばれる)を開く ことができるというのが大きな 特徴だ。ニフティサーブなどの 多くのネットでは会議室はシス オペあるいはシグオペ以外は開 くことができないのだ。

pool.pds に Ring. さん作のF M音源ドライバ "OPXplayer" と 共に、このドライバ専用の演奏デ ータ "炎のたからもの (ルパン三 世「カリオストロの城」主題歌) "と、僕のオリジナルを第"U G 6" が登録されています。

いまのところ公園されている演 奏データは上記のものだけですが、 近いうちにOPLdriver のフルセ ット版も公園される予定(だよね ?)ですので、ぜひみなさんも自 うで演奏プランタを作って公園 してください。

なお、現在でも junk.test ボードにて OPLLdriver vl.49s 本体のみ(説明書なし) ならば実験公開されてますんで、入手はでき ゆじ(なんだか広報活動してるな

ノートを開いた人が趣旨など を説明して話がはじまる。

#### 2:23am 11/17/91 OPLLdriver(OP Kplayer)版 MUSIC について

ダウンしました。

炎のたからもの さいこ~!

あと、うるさいやつ (なんだっけ ?UG6にはいってたの) もびっ くり!

ーをOPLLでさいげんするとわ

で、OPXドライバーの演奏用プログラムなんてものをつくりかけている。

まあ、いいや。

もういちど、「すごおい!」

ぶらすた

ノートを開いた1時間後に使 ってみた人の感想がもう、書かれ ている。

#### 5:63pm 11/17/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

「CRISIS」がなんか ても気にいっちゃった。かんか こしも気にいっちゃった。なんかファルコム系の由に際こえたかくイファルコム系の由に際こえがディリスの方を後半はにもあているでするよっな感じの曲だなーとも思ってしまった。(´^;)

XENON

#### 9:48pm 11/17/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

★ えつとね、他にもこのデータ聴いてみたいという方が2名いましたので・HDR-NET というところに OPXP158-LZH と IIGB-PMA を UPさせてもらいました。

だまってちゃわるいと思って報告 う(^\_\*;)。いかんかった?

XENON

つぎつぎにダウンした人から 感想が届く。ほかのネットへも 転載されていくのだ。

18:43pa 11/18/91 OPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

ああ、うれしーなー。細部まで 気を払って作った甲斐があるって もんです。

ちなみに、グラディウスは聴い たことないなぁー。

それから、ご報告ありがとう!

ノートを開いた人が 1人 1人 に返事を書いている。

#### 11:55pm 11/19/91 OPLLdriver(OP Kplayer)版 MUSIC について

あれーー おかしーなー うまく 音がならないんです うちのWXこわれてしまったのか しら

もう1ど、OPXPLAYの方を ダウンしてみます PMEXTで興間したのがいけないのか・・・ Pはじめると はじめはいいかな?とおもいますが ドラムがきえて・・バックがきえて・・・・バックがきえ

て・・ 20秒くらいでどんな曲もおわっ てしまうんです へんだなー

ふか

#### 12:53mm 11/20/91 DPLLdriver(OP Xplayer)版 MUSIC について

ーー ダウンしなおしたけれど っぱりおかしい 同じ症状のひとはいませんか?

pdsにあるopxplayと ゆじの2つのプログラムをish, PUD 2700プログラムを1sh, pmext222 で展開してbasicにしてbl oad"opxplay.ld", rしたあとrun"ug6.ba s"やcallmload などしてみたんですがどちらも、 うまくいきません 音はでるんですけれどね、3 Ø秒 くらい変なのが 音データのほうもーいちどアップ してみます しばらくW X ほったらかしにして

しいち、 W かしくなったのかもし いたら、 おかしくなったのかもし れません 機種はA1WX(2+) にHB I-1200つけた状態です

はじめてのバグ情報。「HBI -1200」というのはソニーのモデ ムカートリッジだ。

#### 4:19am 11/20/91 OPLLdriver(OP Kplayer)版 MUSIC について

HBI-1200を付けてたら、 正しく動きませんよん>ふか ↑

すなおに、はずしてから演奏させましょう。うんうん。

☆ ≤ spt-hack

どうやらモデムカートリッジを さしているとダメみたい。

#### 7:20pm 11/20/91 OPLLdriver(OF ※player)版 MUSIC について

ドライバ内蔵したままpmext 使ったら暴走しちやいました。

こういった仕様なのでしょうか

曲は いいですけどmsx-mu sicとどう違うのか わからん ゆじさんがすごいって ゆうならすごいんだろうな

いまいちわかっていない。

なす

FM音源の拡張BASICと の違いがいまいちわからない人 は以下の書きこみを読もう。

#### 8:01am 11/21/91 OPLLdriver(OP Kplayer)版 MUSIC について

MSX-MUSIC と OPLLdriver の違い

2つ紹介しようと思う。ネットを

UG6の中で、MSX-MUSIC と 0

PLLdriver の違いが顕著で分かり 易いのは5曲目の"聖夜"です。 では、ちょっと解説しますね。

メロディ部はまったく同じMM Lで2トラックを使用して、周被 数ずあしを行って、いかだもFM 音級らしい耳降りの良い音色を演 出してます。この効果はMSI-MISIC でも出来ないことはないようです でも出来ないことはないようですが、かなりYコマンドの内部事情に詳しくなければできません。OP LLdriverではMMLが用意してありますんで、いとも簡単です。

コード部はビブラフォンで始か ら終わりまで3トラックを占有してます。が、このパートは MSX-N USIC と何等変わりはありましぇ

途中で出てくるちよっつとボイス 風の頻繁にポルタメント(清き台 に音程が移る)オメロデットに部を同 @24で、エれもメロデッギのシー 様に2トラックで周波がポルタメン ト効果は MSX-MUSIC では全然出 せません。

後半のPSGパートでは内蔵で パープ(時間的音量変化)パープ(時間的音量変化)パープ(時間的音量変化)パーンを使用したし、頻繁能する場合がいます。でもなってが開発が表現るでもないのでもない。とはないので、非常に手間いても同様です。イズ操作についても同様です。

最後のフェードアウトもあれだ け清らかにやらせるのを MSX-HIS ICでやるのは面倒臭くてとても出 来ませんが、OPLLdriver ではコ マンドひとつで〇 K です。

群しいことは、近々公開される であろう OPLLdriver のマニュア ルでどーぞ。(かなり親切に解説 してありますよん!)

10 B

今回は、東京郊外の山口百恵さん の家があるので有名な国立市と西 武ライオンズの本拠地、埼玉県の 所沢市で開局している草ネットを

開局、そして運営していくという ことは、とってもたいへんなこと。 それだけに、自分のネットやパソ

通について熱く語ってくれるホス トさんの思い入れが、取材をして いても、ひしひしと感じられた。 ぜひアクセスしてみてほしい。

#### ★マジカルシティネットワーク シスオペ:シャリオ、なむ、 PEKIN

●通信制御手順 文字コード:シフトリ18 適信速度 300/1200/2400 p p s 適信速度 300/1200/2400 p p s 適信かる:全工量 B ピット ズトッティー:なし ストップト・1 ならない(SOFF) MNP:クラスらまで対応 ゲスト・1フワードとなし ゲストバスワードとなし ゲストバスワードとなん ゲストバスワードと、移動で オンラインナール 大ストガストが表別のサインアップ:あり プロフィール 大会費 無料 所在地上電話費:10425-71-1389 回縁数割 18年 全日物:1043

きこんでください

#### ★Melt Down BBS シスオペ: にゃん☆

●通信制御手順 文字コード:シフトJ I S 通信速度:300/1200/2400bps 通信方式:全二重 データビット長:8ピット バリティー:なし ストップピット:1ピット フロー制御:おこなう(XON) シフト制御:おこなかない(SOFF) MNP:クラスらまで対応 ゲスト/スワード:ハンドル名を入力 ゲストメ利用の制限:接続は20分まで サンロードできません オンラインサインアップ:あり ・プロフィール 入会金:無料 発費:無料 所研地:調玉規料

会責:無料 所在地:埼玉県所沢市 アクセス電話番号:0429-22-2862 回線数:1 運営時間:24時間 会員数:30人 開局日:1990年4月22日

入会方法: ゲストでアクセスして | コマンドを実行

スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

さて、今月のフリーウェアは ツールが3つに、データが3つ、 ゲームが1つという構成だ。そ れぞれかんたんに説明しよう。 ☆PMextは毎度おなじみの解 凍ツール。☆OPXplayerは まえのページで話題にのぼって

いたFM音源ドライバー。☆S ketchbookは、OPXplayer用のオリジナル音楽デ ー夕集。☆PCMPLAYはP CMデータを再生するツール。 DOS 1 用とDOS 2 用の 2 種 類があり、MSX2以降でVR AMが 128Kバイトある機種 で使える。☆BEEP1と鶯は PCMデータ。☆すしはブロッ クくずしゲーム。かなり楽しい。

#### ■今月のフリーウェアー覧

●解凍ツール

PMext Ver.2.22 (by YoshihikoMino)

●音楽プログラム Sketchbook(byゆじ)

●FM音源プレイヤー OPXplayer Ver.1.50(by Ring.)

●PCMフレイヤー

PCMPLAY Ver.I.13(by船橋卓也)

●PCMデータ

BEEPI

●PCMテータ ●ゲーム

すし(by S.Nishikawa)

漢字を表示できるようにする

★MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも

※OPXplayer、Sketchbook、PCMPLAYはアスキーネットMSXから転載しました。PMext、 BEEP1、鶯は二フティサーブから転載しました。すしはPC-VANから転載しました。

#### 実験ディスクの作り方

フォーマットした新しいディ スクを用意して作業をはじめよ う。まず、MSX-DOSかMS X-DOS2のディスクをさが

してくれ。買ったときにDOS がついてこなかったという悲し い人も付録ディスクにDOSの ディスクを作るのに必要な2フ

アイルが入っているので、それ を使えば安心なのだ。DOSが 用意できたら、下のカコミを番 号順に実行してほしい。地色の

漢字BASICのあるMSX(2+以

降の機種には内蔵)を持っている

青い部分の赤文字が実際に打ち こむ文字ということになる。D OS1とDOS2で打ちこむ内 容が変わるので注意してほしい。

人は下のコマンドを実行して漢字

を表示できるようにしよう。漢字

モードにするた

めにはDOSか

6 BASICIEL

てもう一度DO

凍してしまおう。

Sに戻る。

#### MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示 される状態にしたら、青地のコマ ンドを実行してコピーする。画面

★MSX-DOSの場合

★MSX-DOS2の場合

の指示にしたがってディスクを入 れかえるのだ。DOSを持っていな い人もBASICのコピー命令を使

って、付録 ディスクか SMSXD 0 S. S Y SECOM MAND. COMØ2 ファイルを

う。

A>COPY MSXDOS2.SYS B: A>COPY COMMAND2.COM B: 4 ★付録ディスクからコピーする場合(BASIC) COPY "MSXDOS.SYS" TO "B: 4

COPY"COMMAND.COM"TO"B: (2)

A>COPY MSXDOS.SYS B:

A>COPY COMMAND.COM B:

解凍ツールPMextはファイル名 を入力するだけで自分で自分を解 コピーしょ 凍するのだ。ただし、このとき漢

A>BASIC

CALL KANJI

CALL SYSTEM®

PMextを自己解凍する 字が表示できるようになっていな いと読めない文字列が表示されて しまう。もちろん読めるようにな

★MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも A>PMEXT222 Extract(Y/N)Y

っていたほうが いいのだが、こ こは気にせず 「Y」を選んで解

#### 付額ティスクからコピーする

今コピーした実験ディスクを入れ てリセットし、もう一度DOSを立 ちあげる。そうしたら付録ディス クに入れかえて下のコマンドを入 力し、実行するのだ。ここでも

DOS1とDOS2でコピーするフ アイルが変わるので注意。間違え ずに作業を終えると実験ディスク には全部で9つのファイルができ ることになる。

#### ★MSX-DOSの場合

A>COPY PMEXT222.COM B: (1)

A>COPY OPXP15 Ø.LZH B:

A>COPY UG6,PMA B:

A>COPY PCM113D1.LZH B:

A>COPY BEEP1.LZH B:

A>COPY UGUISU.LZH B: 4

A>COPY SUSILZH B:

#### ★MSX-DOS2の場合

A>COPY PMEXT222.COM B:

A>COPY OPXP15 Ø .LZH B:

A>COPY UG6.PMA B:

A>COPY PCM113D2.LZH B:

A>COPY BEEP1.LZH B:

A>COPY UGUISU.LZH B:

A>COPY SUSILZH B:

最後の作業、実験ディスクにある 圧縮ファイルを解凍するのだ。す べて完了すると全部で62ものフ

アイルが実験ディスクのなかにあ る。できなかった人はもう一度最 初からがんばってみよう。

#### ★MSX-DOSの場合

A>PMEXT OPXP15Ø.LZH \*,\* 4

A>PMEXT UG6.PMA \*.\*•

A>PMEXT PCM113D1.LZH \*,\*\*

A>PMEXT BEEP1.LZH \*.\*

A>PMEXT UGUISU.LZH \*.\*\*

A>PMEXT SUSI.LZH \* \* \*

★MSX-DOS2の場合

A>PMEXT OPXP15Ø.LZH \*.\*

A>PMEXT UG6.PMA \*.\*\*

PCM113D2.LZH \*.\* A>PMEXT

A>PMEXT BEEP1.LZH \*,\*

A>PMEXT UGUISU.LZH \*.\* 4

A>PMEXT SUSI.LZH \* \*

#### まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別 に「DOC」という拡張子のテキ ストファイルがある。これはド キュメント(ドックファイル)と 呼ばれ、使い方などについて書 かれている。このドックファイ ルはTYPEコマンドで表示す ることができるのだが、ほとん

どが漢字で書かれているので、 前ページの「③漢字を表示でき るようにする。を実行してから 行う。ただ、漢字BASICの ない機種では読むことができな いので、ドキュメントを実費で 郵送することにした。くわしく は下の欄外を見てほしい。

#### OPXプレイヤーのドキュメントを調画に表示する

ではドックファイルを画面に表示 してみよう。ここでは例として OPXplayerのドキュメントを取 り上げてみた。下のコマンドを実 行すればOPXplayerのドキュメ

A>TYPE OPXP150.DOC

ントが表示されるのだ。しかし、 画面がスクロールして読むどころ のさわぎではないだろう。この対 処方法はつぎを読んでほしい。も ちろん、左のページで漢字が表示 できるようにし てくれ。

#### 画面のスクロールを止めるには

画面のスクロールを止めるのにポ ーズキーを押している人もいるか もしれないが、そんなことをしな くてもCTRLキーとSキーを押 せばスクロールが止まるのだ。そ して、なにかのキーを押せば動き 出す。ちなみに今月収録したフリ ーウェアのドックファイルは以下

の通り、前述の「TYPE」コマンド につづけて入力すればいい。 PMEXT2.DOC OPXP15Ø.DOC UG6.DOC PCMPLAY.DOC README.DOC SUSHIØ.DOC

#### FM音源OPLLとはなんだ?

MSXでFM音源と呼んでい うFM音源カートリッジもあっ るものはFMパックやP+以降 の機種に内蔵されているMSX -MUSICのこと。それよりも まえにMSX-AUDIOとい

たが、現在は生産していない。 このMSX-MUSICには FM音源専用のチップが搭載さ れているのだが、このチップの 名前を「OPLL」というのだ。

このOPLLに音を鳴らす命 令を出すのはFM音源の拡張B ASICなのだが、ゲームなど のBGMとしてFM音源を鳴ら

そうとするとBAS I Cではか なり大変なのだ。市販ゲームな どはマシン語で直接OPLLを 鳴らすなどの工夫をしてプレイ 中にBGMを鳴らしている。

#### ロPXプレイ

このOPXplayerは

別に用意されている OPLLdriverのサブシステムとし て演奏の機能のみに限定して作ら れている。今回はおもに付録ディ スク容量の関係でOPLLdriver のほうは収録することができなか った。それでは実験ディスクを入 れてBASICにした状態(実験ディ スクを抜いてリセットするか、 DOSのプロンプトが出ている状 態でBASICOと入力する)で以下 の命令を実行してほしい。 BLOAD"OPXPLAY.LD",R 4

とすると画面に「OPXplayerversion 1.50 By Ring. 」という文字が表示 されるだろう。これでOPXplayer が組みこまれた。実際に演奏して みよう。演奏するものはSketchbook、ファイル名UG6.BASを RUNすればいいだけなのだ。た だ、この演奏プログラムは漢字 BASICがないと動かない。漢字 BASICがない人はOPXplayerの 拡張命令を使って1曲ずつ演奏す る方法もある。それについてはあ とで書くとしてとりあえずは演奏 プログラムを使ってみよう。

/ (1) # H # [:18] (2. Poo. S. a. [227] (3) SATTER [3.50] (A. 3R/S/S (207) (5) **#** # (3:M5) No 1 [0: 1] Presented by the

#### ●Sketchbookのタイトル画面

#### RUN"LIGE BAS" (1)

すると写真のようにタイトルが表 示される。しばらく待っていると 画面が変わって演奏をはじめる。 演奏中にCTRLキーとSキーを 押せばつぎの曲へスキップするし (本当の機能は演奏停止)、G

RAPHキーを押しつづけると早送 りする。では、つぎに漢字BASIC がない人のために1曲ずつ演奏す る方法だが、

CALL MLOAD("ファイル名") ②

#### CALL P 3

ファイル名のところには下の5つ のファイルが入るのだ(拡張子は 省略可能)。 SFIYA.OPX HARUHI.OPX KIGAKARI.OPX

POOLSIDE.OPX 個人的にはPOOLSIDEなんかが おすすめです。

#### リーウェア感想文(12月情報号)

12月号ではファイラを特 集してみたのだけど、こ れがけっこう反響が多かったのだ。 とくにDOS1用ファイラのAEG には多くの人から感想文をいただ いた。全部メールで作者に送って おいたからね。それから、AEGは 紹介したVer.O.84から現在(91 年11月11日)ではVer.1.01へと 新しくなっている。ターボRの高 速モードへ対応、DOS2への対応 (ルートのみ)、ファイルの圧縮、 コピーなどが追加されたのだ。

★DELETEコマンドをキャンセ ルするときESCキーを押すのだ が、間違えてF1キーを押してし まったらファイルが消えてしまっ た。こういう誤操作をなくすため にAEGの再起動はF1キーでは なく、F6~F10キーにしたほう がいいと思います。

(千葉県/藤ヶ崎久男・?歳) fcVer.1.01から「WRITE」、「D ELETE」、「QUIT」の各コマン ドのキャンセルキーをリターンキ



ーとスペースキー以外のすべての キーに割り当てるように変更され ている。

★AEGはすごく便利で重宝して います。ただ、DOSの画面に戻る ときに80字表示になってしまう のが不便。(東京都/MET・?歳)

#### OFMINA

CRISIS.OPX

★すごく便利です。ただ、インタ レースモードがちょっとうちのテ レビにはつらいみたい。できたら、 ノンインタレースのモードも作っ てもらえるとうれしいな。 TYPE コマンドなしにテキストファイル が読めるというのも不精もののわ たしには助かっています。圧縮や グラフィックを表示するツールも 組みこんで使ってみたいのですが、 わたしは通信をしてないので試す ことができないのです。今のとこ ろこのくらいです。

(秋田県/白井健一・18歳)

#### PCMはけっこう楽しい

PCMはなかなかおもしろいヤツなのだ。STやGTを買うと付いてくるディスクのなかにPCMの録音と再生のツールが入っているので自分の声を録音したりして遊んだことはあるだろう。いつだったか、十字軍あてにウル技の情報がPCMを使って送られてきたこともあった。従来の書面による解説ではなく

て、投稿者自身の声で解説 してくれるので、わかり やすかったようだ。CGコンテストなんかでも、紙芝居部門でちょくちょくグラフィックに自分の声でセリフやナレーションを入れているのを見かける。ターボRでのPCMの使われ方はだいたいこんなところだろうか。自分の声をサンプリングして聞くというのも、それはそれできわめるとおもしろいことができそうな気がするのだが、ここでは他機種でのPCMの使われ方

を見てみよう。

たとえば、X68000にはADP GMというPGM用のチップが入っている。発売したときからPGM音源などと呼んでいるだけあって、ドラム音をサンプリングしてFM音源と一緒に鳴らしたりしている。PG-9801などでは特別にPGM用のチップが入っているわけではないのだが、

SPEAKという MAC用のPCM データを申生するフリーウェ*ア* があるのだが、録音できないためか、あまり盛り上がっていないようだ。

当然、MSXにも同様のソフトはないのか? という疑問がわいてくるのだが、MSX2でもターボ円で録音したPCMデータを再生できて、しかもMACのSPEAKデータまで聞くことができるというスゴイやつがあったのだ。



このPCMPLAY(MSX-DOS版) には以下の6つのファイルが含ま れている。

①PCMPLAY.COMはPCMを再生する実行ファイル。

② PCMPLAY.CNFは動作を設定するファイル。エディタなどで書き変えることも可能。ドキュメント参照のこと。

③PCMPLAY.DOCはPCMP LAYのドックファイル。

④ PCMPLAY.VERは開発履歴が書かれている。

⑤ HOWFEEL.PCM は PCM データのサンプル。

⑥ HOWFEEL.INFはPCMの情報が入っている。

ではさっそくサンプルのHOW FEEL.PCMを再生してみよう。 A>PCMPLAY HOWFEEL ひとすると「いかがでしたか~」と



OPLIME、AY ふヘル、画面にんなにたくさんのオフションがある

いう声が聞こえただろう。もっと 不気味にすることもできる。

A>PCMPLAY /P2 HOWFEEL © さっきよりもゆっくり再生された だろう。これがオプション設定と いうもので、このようなオプショ ン設定について知りたいときは A>PCMPLAY // ◎

とやればオプションの一覧が表示 される。今度はPC-9801のSPE AKデータを順番に再生してみよう。 A>PCMPLAY \*.SPK ② 楽しめました? 194

PCMPLAY

こちらはMSX-DOS2版のPC MPLAYだ。このツールに含まれ ているのはだいたいMSX-DOS 版と同じなのだが、⑤と⑥だけデ ータの内容が違うのだ。

⑤ GIVEME!.PCMは作者の切実なる思いがこめられたPCMデータ。

⑥ GIVEME!.INFはPCMの情報が入っているファイルだ。

さて、さっき書き忘れてしまったのだが、このPCMPLAY(DOS 1、DOS2どちらも)はVRAM128 Kバイト以上のMSX2以降の機種でのみ動作する。また、ターボRとそれ以外の機種については再生の仕方が違ってくる。ターボRではPCMが搭載されているため、PCMデータはPCM音源でそのまま鳴るのだが、それ以外の機種ではPSG音源を使って鳴らせてい



る。このため後者のほうでは若干 音質が悪く、雑音が入ることがあ る。というわけで、サンプルを再 生してみよう。

A>PCMPLAY GIVEME!.PCM ♥「データくださいな」とちょっとあやしい声が聞こえてきたのではないだろうか。ではつぎにSPEAKデータを順番に5回連続で鳴らしてみよう。つぎのデータへ行くときにスペースキーを入力するようにもしてみた。

A > PCMPLAY /WR5 \*.SPK •

#### ゲームも楽し

パソ天ではさまざまなジャン ルのフリーウェアを紹介してい こうと思っている。ゲームもも

ちろん、重要なジャンルになってい

るわけなのだが、はっきりいっ てアップされているMSXのゲームの数はそれほど多くない。 数という点でいえばむしろファ ンダムのほうが多い。それでも なかには光るゲームがあるから目が離せないのだ。今回収録した「すし」もそのなかの1つで、PC-VANに眠っていたのを発掘したのだ。

いる。ジョイスティックのAボタンあるいはBボタンを押すとゲーム開始だ。ゲームはすしのねたと化しているブロックにボールをあてていき、全部のブロックを消すとステージクリアだ。スペースキーを押すとポーズになり、STOPキーを押すとゲームを終了してDOSに戻ってくる。なかなかポップで遊んでみるとかなり楽しいぞ。

ところで、パソ通でゲームといえばネットワークゲームも見のがせないところ、次号ではネットワークゲームを大特集してお送りする予定だ。

#### すし

今回、ゲームとして収録したすしは89年に制作されたもので、なかなか味のあるゲームに仕上がっている。ちょっとあのゲームに似ているなー、とか思っても深く考えてはいけない。ブロックくずしゲームなんかはファンダムでもごろ投稿されてくるではないか。

このゲームで遊ぶには実験ディスクを入れて電源を入れ、プロンプトが表示されたら、

A > SUSHI 3

と打ちこんでみてほしい。すしの 使い方が表示されるので、それを よく読んで、リターンキーを押す。 するとタイトル画面が表示される。 このゲームはジョイスティックか マウスでプレイするようにできて



Q点点:のパドルを動かしてボールをはね 返すというところはふつうだ

●お便り待ってま~す

①草ネットタウンページ→草ネットのシスオペさん、ネットの紹介文を送ってね。②パソQ・パソ通の疑問はこちらへ。③フリーウェア感想文・その名の通り感想文を送って。④パソ天フリートーク→パソ通に関するなんでもありのコーナー。採用者にはテレカをプレゼント(①をのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN 編集部「パソ通天国」それぞれのコーナーまで。



#### 1174037777777777864

#### 今月の目玉★音楽ボード

今回は音楽ボードを4つ紹介 しよう。リンクスのボードを学 校のクラブ活動になぞらえると、 学校公認の部にあたるものとし て2つのボードがホビーBBS にある。1つはポップス、ここ

は音楽全般に関しての話題。も う1つはロック、ここは邦洋問 わずロックミュージシャンの話 題が書きこまれていた。学校で もブラスバンド部とかは学校が 予算をくれるでしょ、あのノリ

あんか…くのBBSか… ここと LABBAしか ない ので…のだ…さに きました。 わたしは SAXを やっていて シニャス…とか フューシニョンか… すぎて…すか… きくのは ホッッフ。 えて…も フラシックで…も すきでいずね。 RYEさんは Tbやってるそうて…すね、あの おとは ときと"き やってきますのて" よろしく。

ポップス (ホビーBBS) LABAA

ポップスでは音楽全般に わたって話されている。 なかでもアイドル関係の 話題には強いみたいだっ たけれど……。アルファ ベットはボードナンバー

に近いものがあって、両方とも 正統派のボードって感じがする。 つづいて、クラブみたいな扱い になっているのが企画BBS内 にあるM I D I ジャンクション。 最近、元気がない。盛り上げて くれる人をさがしているそうだ。 最後が同好会という感じのFS

Gクラブ。インディーズBBS という実験ボードでGMについ ての話題がメイン。

さて、次回は元旦からはじま った「c-DRIVE(リンクスと は別料金)」というレースゲーム を中心にネットワークゲームを さぐっていくぞ。

ロック (ホビーBBS) LABBA

HM(ヘビメタ)、HR(ハー ドロック)関係が好きな 人はこちらへ行くといい かもしれない。「サンクチ ュアリ!」を絶叫する和 田真はきらいだけど

「MIDI JUNCTION CLUB」の せつめい

このホ<sup>™</sup>ート<sup>™</sup>は いまや おんか<sup>™</sup>くするかとにとっ <sup>™</sup> た<sup>™</sup>いし<sup>™</sup>な MIDIについて みなさんて<sup>™</sup> はなしするホ<sup>™</sup>ート<sup>™</sup>て<sup>™</sup>す。 おはなしするホ

めばはしゅるホート・です。 MIDIの うまいかつようほうやシニョウホウなどできる人なて、 おはなししましょう。 また FM-PACのことや MSXででもMIDIを !!ということについても おはなししていくつもりてで す。しょし人しやの あなたも とでうぞで!!。 ごあ Letís MIDI!!

コミュリータから、くまきち

MIDI ジャンクション (企画BBS) SNEDA

MIDIに関しての情報交換 的なポード。ちょっとのぞ いてみたけど、みんない いMIDI楽器を2つも3つ も、持っているんだよな一

巻き「200 あいさつs というわけで、 お家たせしました。 GMファンのためのBBS、「F.S.G.(会点です たた"い家 START!! (1し"ようで" あいさつをおわります(おいおい) なお。 かいきょくのさいに こころよくこ"きょうりょくしてくれたみなさん。と"うもありか"とうこ" さ"います。 で"は、さっせくいってみましょう! 乗歩 ID-6901730 乗歩 コミュノH‐10mはは"えば"ば"よ

FSGクラブ (インディーズBBS) SPNAA

いかにもインディーズと いう感じのリンクスには めずらしいシックなボー ド。でも話題はいちばん 受けそうなGMなんだか ら昇格する日も近いかも

●本当にリンクスのなかっというタイトルで、リンクというタイトルで、リンクというタイトルで、リンクというタイトルで、リンクというタイトルで、リンクというタイトルで、リンクという。

#### MSX・FANのボード~めいおう星通信~

今月は初心に帰って、初めて めいおう星通信に来てくれたさ だきちの書きこみを紹介しよう。 2ページにわたって書いてきて くれた内容は自己紹介みたいな ものだけど、常連さんの書きこ みよりは意味がわかるから安心 するなー。

というわけで、さだきちくん こんにちは。じつをいうと担当 者もめいおう星通信に入れなく て1日中リンクスのなかをさま よい歩いた経験があるのだ。最 後には北根編集長にボードナン バー「PPDFA」を聞いて見つ けることができたのでした。

NTTの料金のことをネット スラングでミカカ代とかってい

うの知ってた? JISキーボ 一ドをじっと見ればわかると思 うけど。

なになにディスクが付いてか らMファンを買いだしたんだっ て/ あら、それじゃあ新しい お客様じゃないですか。よろし くどうぞ。12月号のディスクは すべしゃるのコーナーに幻影都 市の幻影音楽館が入っていたの でした。残念ながら付録ディス クの幻影音楽館はMIDIでは 鳴りません。マイクロキャビン さんががんばって入れようとし てくれたんだけど、間に合わな かっただ。というわけで、さだ きちくん今後もMファンをよろ しくお願いしますだ。

FROM ID 6245146 おはつに!「さた"きち」て"す。\* ¥>introduce¥1

子nomさた"きちっ 「nomish"きか こ人にちは、さた"きちて"す。 「めいおうせい」には、いせ"人(また"ホ"ート" の かきかたも わからんころ) 1 2"まよいこみ、 あやうく、かえれなくなることか"あったきりて"。 こわくて、ちかよれなかったんて"す。" まあ、し"きになれて こうして またこれたわけ て"すか"。 NTTに ほうしをカシ"メテ10カ月ってとこ。 つつ"く

AUNTH

◆191 年11 日

FROM ID 6245146 ここも、はき"やかて"いいね。 ◆191年11月 ◆ 17日04時 \* ¥>main¥MSXfan¥1

ここにきたのはね、Mfanにテ"ィスクか"つく ようになってから、かうようになったもので"すから おくれば"せなか"ら、あいさつ にと。 て"、こ人月のテ"ィスク(#3)について。 MIDIで"もききたかったけと"(け"人Aとし) ボエルエピーもきさなかったける。(けつ人自とし) おたのしみにってことた"ね。て"もMIDIサウルスで、きけるのかな? おしまい わらうオルスカニン ----ID6245146-

ンクスの冒険」 ③付録ディスクか付いたからM つたていう人がずんずん多くなったていう人がずんずん多くなったとこといいなー、なんて思ったとこといいなー。

ŧ

**OLINKS**EDUT のお問い合わせは

リンクスの入会方法などに関する質問は、〒604京都府京都市中央区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3 F 日本テレネット ㈱「リンクスMSX・FAN」係 ☎075-251-0635まで、直接問い合わせてください。

# ほぼ梅暦の

今月は増ページで6ページもCGコンテストが楽しめるぞよ。 とくにイラスト部門は大盛況で100作品以上も集まったので、 ば~んと22作品を大公開するでおじゃる。

CGコンテストに掲載された作品 は梅麿をはじめとするビッツーC Gチームの5人が評価します。5 人が5つの項目につき1~5点の 5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。 5つの項目は、紙芝居部門は横 図・色彩・魅力・演出・技術、イ ラスト部門は構図・色彩・魅力・ 背景・表現力となっています。

	①恐竜の タマゴ	②ゾウの タマゴ	③ダチョウ のタマゴ	④カエル のタマゴ	⑤メダカ のタマゴ
ラン	るので	应应	60点以	50 (公)	40点以
ク	上 超すばらしい 作品に与えら れる、師範代	並みの努力ではもらえない、 優秀な作品に	これからに期待する、ちょいウマの作品	いわゆる並の作品に与えられる。オール	まだまだ未熟だが光るところのある作品
	格の称号。	与えられる。	に与えられる。	2的な称号。	に与えられる。
黄品心黄金	イラスト部門 は現金1万円。 紙芝居部門は 現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円 以内のソフト。	イラスト、紙 芝居ともディ スク5枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともディ スク 1 枚+M ファンテレカ。	イラスト、紙 芝居ともMフ ァンテレカ。



梅麿 今月は恐竜のタマゴが3 作品も出たでおじゃる。

こんどる 送られてくる作品の 質も量もずいぶんアップしてき たもんねー。

アニイ! ただ単に「女の子描 きました」とか「メカを描いたよ ーん」なんていうのは採用され にくくなった。

こんどる ただうまいだけじゃ

なくて、個性的な作品を描くこ とが採用への近道になってくる わけだよね。

16:30

ファンキード オレさまはパワ 一のある作品を見てみたいぜ/ のぐりろ オツベル二堂の『夕 暮れに~』という作品はそうい う意味では個性的な作品でしゅ。 アニイ/ 丸顔のスケボー少年 が立っているだけなのに、味が

あるんだよね。

のぐりろ 佐藤由健の「秋鳥」も 擬人化された独特のキャラクタ はピカイチだも一ん。

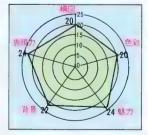
ファンキード 山本直彦の『"ち ゃんぴおんおめでとう"』は女の 子だけど、すごく光ってるぜ/ こんどる 他人にマネできない オリジナルキャラ、というのが キーワードになりそうだね。

#### 北海道・オツベル二堂 夕暮れにたたずんでみよう



これといってテク ニーク的に見るへ きところはな、も のの、このセンス のよさはすばらし いでおじゃる。き

っと天性のものでおじゃろう、うらや ましい限りでおじゃる。 C G は色ぬり で作品のほとんどの部分が決まってし まうようなところがあるマロから、セ スが大事になってくるぞよ。簡



#### ツクを盗め!

こういう作品はモロにセンスが 表れるでおじゃるから、色彩の バランスがむずかしいぞよ。ラ フな線にまけない色で、下品に ならないていどの色……なんて 考えていくと、頭痛くなるマロ。 作者は人物よりも、背景に色を 多く使うようにしているでおじ ゃる。逆に、キャラクタに太い



黒線を使っているのに対して、 背景のビル群にはすこし濃いめ の灰色をりんかく線に使ってい るのも見のがせないマロ。りん かく線に黒を使わないとぼや~っ とした感じになるでおじゃるか ら、手前の人物との間に遠近感 が出てくるでおじゃる。スケー ボーの赤色も目を引くぞよ。



りと、背景には黒は使わないマロ

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)「最強の二人」北海道・羽衣緒主(2 ・ 2 ・ 2 ・ 1 ・ 1)「空と彼女と」北海道・橋本奈奈(1 ・ 2 ・ 2 ・ 1 ・ 2) 「タイトルなし」比海道・わぢ(2・2・2・2・2)「ドラゴンしゅつげん」青森県・ヨンズ(2・2・1・2・1)「出発」岩手県・阿部くん(2・2・2・2・2) 「かっぱ」宮城県・海北友情(2・2・2・1・1)「IN THE BLUE SKY」埼玉県・くりゃっかぁ(2・3・2・2・1)

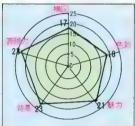
#### 千葉県・佐藤由健





() 化烷基丁二基二 やれな絵でおじゃ るなーというのが 最初一部村子夫 · 5 \*\* # とよくなりそうな

背景のわりにはキャラクタに工夫 かぶりたい たとえば 農、養青 をつけてみるとか、立っている位置な んかを工夫するとか、でおじゃる。病



この作品は背景が美しいでおじゃ る。モノクロ画像の感じがよく表 れているでおじゃる。これはタイ ルパターンをうまく使って、色数 を増やし建物にグラデーションを かけているぞよ。建物のグレーは 4色くらいでおじゃるが、タイル パターンで8色くらいに見せてい るでおじゃる。このあたりは基本 的なテクニックでおじゃるから、 ぜひ押さえておきたいぞよ。



○アップにしてみるとタイル 使っているのがよくわかるぞよ

滋賀県・山本直彦 "ちゃんぴおんおめでとう"





今回はちょっと構 [4] 難ありという 感じでおじゃる。 しかし、それでも うまいことはうま いぞよ。こうなっ

ャラで世界制覇をたくら むしかないぞよ。今度はこの世界観で ちがうぬいぐるみたちが見てみたいよ うな気がするでおじゃる。別にマロは ぬいぐるみフェチじゃないぞよ。何



前回歴代ちゃんぴおん大会でみご とグランドちゃんぴおんの座をせ しめた作者の新作でおじゃる。前 回も感心したでおじゃるが、背景 をぼかして遠近感をつけるテクニ ックにみがきがかかっているぞよ。 女の子やネコのりんかくには黒を 使って、うしろのぬいぐるみたち は灰色を使っているでおじゃる。 本当にこの遠近感のテクニックは 基本でおじゃる。



#### 明日のロロコンテストを考える特別が 西

う一つ、西田ひかるちゃんをモデ ルにしたイラストコンテストは失 敗だったでおじゃる。たったの4 作品しか集まらなかった、残念で

> 神奈川県・フェニックス (グラフサウルス使用 SCREEN7)



でおじゃる。. エ っこう似てるぞよ

おじゃるよー。というわけで、下 が数すくない作品たちぞよ。それ でも、そのままイラスト部門にま わしてもそこそこの点数を獲得し

北海道・羽衣緒主 (グラフサウルス使用 SCREEN7)



○マロはこの作品がいちばん気に入っす

たかもしれない作品もあったでお じゃる、4人にはテレカをプレゼ ント。過去を振り返っても仕方が ないでおじゃるから、前向きにつ

佐賀県・渡辺英樹 (パナソニックシステムディスク使用 SCREEN8)



●右側に「西田ひかる」という文字がない とわからないのか悲しいマロ

ぎのネタをさがすことにするぞよ。 新しい部門に対するアイデアがあ ったらCGコンテスト「部門がほ しいもん」の係まで送ってたもれ。

大阪府・こおりゃん (F1ツールディスク使用 SCREEN7)



○うう、困ったでおじゃる。; 1 \*・ って気持ち悪いんだけど・

しかった人たち

『TURNING GIRL』茨城県・KUP(2・2・2・2)『竜召喚』茨城県・猪瀬修孝(2・2・2・))『みならい魔法つかい』埼玉県・アパラチア山脈(I・2・ 2・1・2) 『アンパンマンが人間だったら』千葉県・セニョール鈴木  $(2 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 1 \cdot 2)$  『GHOST』 千葉県  $\cdot$  SABUROW TA  $(2 \cdot 3 \cdot 3 \cdot 1 \cdot 2)$  『タイトルな **QQ** し」千葉県・KAC-701197(1・2・1・1・2) 「崩壊」千葉県・うぅにゃん(2・2・2・1・2)

梅磨 今月はたくさんCGが送 られてきたでおじゃるから、イ ラスト部門を4ページに増ペー ジしたぞよ。

こんどる こんなにたくさんの CGがあるとそれだけで壮観だ ねー。うれしくなっちゃう。 のぐりろ バラエティーにとん だ作品が集まったじょーん。 アニイ! ホント。はじめは女 の子ばっかりになるんじゃない かと思ったんだけどねー。

ファンキード しかし / オレ さまのスピリットを熱くする作 品には出会えなかったぜ/ こんどる 要はKの好きなメカ ものの作品がないっていいたい だけだろ。

ファンキード 美しすぎるマシ ンは罪作りだぜ。 のぐりろ ちょっと変わってい るキャラも美しいも~ん。 全員 というわけで、ごゆっく りご鑑賞ください。

宮城県・よたろう Alpha Lyrae (グラフサウルス使用 SCREEN7)

茨城県・またびちー わびこだよー/

(ハルスキャン付属ツール使用、SCREEN 5) ②猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画



総合79点

グラフサウルス使用/SCREENフ)©アリスソフト







(グラフサウルス使用/SCREEN1) SABURON



新潟県・Tash ドライム

(F1ツールディスク使用 SCREEN7)

たたただ、オリジナルでないのか残念でおじゃる。これを描いたときと 同じ気持ちとパワーでオリジナル作品が描けたら、とてもすばらしい作 品になると思うぞよ。ぜひ、がんばってオリジナルキャラを作り出して ぼしいでおじゃる 本当に期待しているマロ イラスト部門で動くとい う工夫も評価できるそよ 梅





北海道・暗黙知のルパン やわらかな匂い (画楽多使用 SCREEN 5

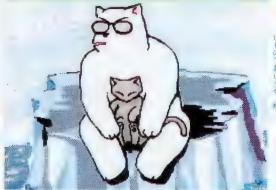




100 おしかった人たち

●イラスト部門 (構図・色彩・魅力・背景・表現力)「スペース」東京都・Ta・Ka(2・2・l・l・2)「ハイ! ポーズッ!!」東京都・TWO・PLUS(2・2・ 2・2・2)『うさぎ』神奈川県・才門来都(2・2・2・1・2)『乾盃」神奈川県・えふびい(2・2・3・1・2)『教える女」長野県・渡辺誠治(1・2・1・ 2 ・ I ) 『アンドロイド』富山県・逆襲のシドー (2 ・ 2 ・ I ・ 2 ・ I ) 『DRAGON AND BOY』石川県・佐藤いっちゃん (2 ・ 2 ・ 2 ・ 1 ・ I )

#### 東京都・RINDA 白くまと灰ねこ (グラフサウルス使用 / SCREEN5)



総合75点



#### 静岡県・ホルスタイン渡辺

(F1ツールディスク使用・SCREEN7)





(グラフサウルス使用/SCREEN7)

兵庫県・橘勝巳

エルフ2人



みんなも見慣れているでおじゃ るから、 アニメ風の絵はけっこ う:円面かきひしいそよ 梅

大阪府・橘勝巳 (グラフサウルス使用/SCREEN7)



**MEGUMI** (グラフサウルス使用/SCREEN7)

鳥取県・猪口亮



なんか、ホールズの C M を思い 出してしまいそうな風景に思わ ず見とれてしまったマロ 梅

東京都・RINDA すてねこ (グラフサウルス使用/SCREEN7)

右反転でわかるぞよ。病

タイルはキャラに使わないほう

がいいぞよ。デッサン狂いは左



このさい 思いきってアニメ風 の人物はけずって、圣獣オンリ 一にしてたもれ 梅

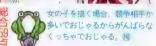
(F1ツールディスク使用 SCREEN7)

#### 東京都・アルマジロ SHUTTER CHANCE 総合75点



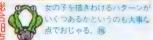
愛知県・長江剛志 HAPPY GIRL (グラフサウルス使用/SCREEN7)





岡山県・実石哲也 AKI KARA FUYU NI (DDALLA SCREEN 5)





愛知県・森麿RX2+ いままいります (画楽多使用 SCREENS)



お姫様の顔かなかなかかわいら くていいぞよ。でも、バック の格子はよけいマロ。個

DRAGON

埼玉県・てちゃば 月は色白が好き

(パナソニックシステムディスク使用 SCREEN8)



ハックに暗い色を使ってあるの が残念でおしゃるか、日本昔話 みたいでいいそよ 梅

北海道・オツベル二堂 オアシス (グラフサウルス使用 / SCREEN7)



総合74点



おしかった人たち

「草原」岐阜県・GULDEEN(I・2・2・Ⅰ・2)『Rock」岐阜県・ROM(2・2・Ⅰ・2・Ⅰ)「海畔」静岡県・杉山直樹(Ⅰ・2・2・Ⅰ・2)「少年のdream」愛 「早原、政早県・GULUEEN(1・2・2・1・2)「NOCK」取早県・NOM(2・2・1・2・1)「メル」
知県・よしゆあ(2・2・1・2・1)「深海探査」受知県・佐藤一秀(2・1・1・2・1)「スペースポート占領」受知県・秋山裕二(2・2・1・2・1)「メル」 愛知県・MO(2・2・2・1・2)「アトレイユ」大阪府・北野美栄子(2・1・2・1・2)「まいこはん」岡山県・実石哲也(1・2・1・1・2)



**梅磨** 今月はのぐりろ好みの変な作品が1人の手によって2作もエントリーにのぼったぞよ。 **のぐりる** 議長に指名されたとあれば、コメントしないわけにはいかないじょ。はっきりいって2作品とも好きだじょ~ん。 **こんどる** ぼくはどちらも中の下って感じだけどなー。

ファンキード オレさまはファ

イヤーの「斬//」がけっこう気に 入ったぜ/

アニイ/ 技術的には画面が2つに割れたり、画面のワクにぶつかったりと工夫が見られておもしろいよね。

**こんどる** ループしているのも なかなか。

全員 とにかく付録ディスクを 見てみよう/

#### ティスクに辿するご注意

今月の付録ディスクにはとなりのCG 講座で使用したグラフィックと紙芝 居部門の「朝!!」と「青春くん」、それ に前ページのイラスト部門から「わび こだよー!」が入っています。CG講座 は右ページ下を二覧ください。紙芝 居部門とイラスト部門のほうは画面 句指示にしたがってください。また、 CG講座以外のグラフィックデータは CGツールなどで読みこめません。

#### 千葉県・ううにゃん 斬//

(F1ツールディスク使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ)

#### 千葉県・ううにゃん 青春くん

(F1ツールディスク使用 SCREEN5/4分の1画面サイズ)







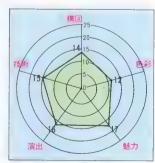


#### 総合74点



キャラクタにセンスがあっておもしろいと思うぞよ。 剣師、ハカキーラか「えいや」っと斬られるのはなかなかおもしろいでおじゃる。こ

ついう4コママンガ風のものはひねりか軒 心で料理の仕方しだいでグンとおもしろさ がちがってくるでおじゃる。精進してほし いものでおじゃる。ただ、絵はうまいにこ したことはないので、ぜひ勉強してみてほ しいでおじゃる。そ

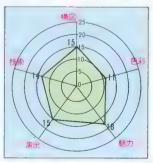


#### 総合73点



どちらも同じ作者の手によるものでおじゃるが、この ギターのにいちゃんのほう はちょっとネタがストレー トすぎたでおじゃるなー。

できれば、もうひと工夫あるとよかったの し…・ わもしろくなる素質は一っちのほうがあったと思えるだけに残念でおじゃる。 ループするというのもこの作品ならではの アイデアだとは思うでおじゃるから、さら に工夫してほしいぞよ。 個



102 むしかったんたち



#### 体は見て、想像して、描く

いよいよ体を描くでおじゃる よ。前回の色ぬりもCGの楽し みの1つでおじゃるが、体を描 くのだって負けずに楽しいもの でおじゃる。マロは女の子の体 を想像しながら描くときが、い ちばん楽しいでおじゃるな~ (おいおい)。体を描くときのポ イントは関節と筋肉ぞよ。

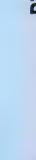
時間割				
顔を描こう				
顔ぬりのコツ				
体を描くぞ				
体をぬるポイント				
どんな背景を描くか				
背景の色選び				

#### 骨格や筋肉は体で覚える!



○関節の位置に注意しながらラフ

に描いていくぞよ









○全体を見直しながらりんかく線 を修正していくでおじゃる

#### 1 関節を意識する

体をスムーズに動くようにしている部分が関節ぞ よ。この関節の位置ひとつでできあがる体のバラ ンスが決まってくるぞよ。自分の体をよく見て、 どのあたりに関節があるのか確認してたもれ。

#### 2 筋肉をつけていく

関節の位置が決まったら骨に筋肉をつける作業だ マロ。女の子ならウエストを細くして、足も細く するとスタイルがよくなるぞよ。8頭身くらいが ちょうどいいと思うマロ。

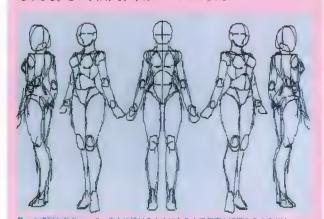
#### りんかく線を修正

こまできたらもう一歩でおじゃる。あとは、12 月号でやったようにりんかく線を修正するだけぞ よ。全身を描くときには線の重なりが多くなるで おじゃるからちゃんと修正してほしいぞよ。

#### いろんな構図に挑戦

今回、サンプルとして上で描い た構図はマロがいちばん描きや すいものにしたマロ。でも、こ の構図ばかり描いていてもCG のウデは、なかなか上達しない ぞよ。やっぱり、いろいろな構 図にチャレンジしてほしいでお じゃるな。というわけで、下の

写真を見てほしいでおじゃる。 今回のサンプルの体を、いろい ろな構図で描いたものでおじゃ るが、人の体も見る角度によっ てはこんなにちがってくるぞよ。 とにかく、CGをじょうずに描 くなら練習しかないぞよ。精進 してたもれ。



#### 男の体も魅力的♡

マロは、普段から女の子を描くことが多いでおじ ゃるが、たまには男の体も描くぞよ。マロの描く 男の体は、筋肉ムキムキのマッチョな体が多いで おじゃる。男と女の体は基本的にちがうでおじゃ るから、描くときにどこを注意するようにすれば 上手に描きわけられるのか、いくつかポイントが あるぞよ。①首の太さと、長さ。②肩幅。③胸の 筋肉のつきぐあい、かんたんにいえば胸板の厚さ。 ④腕と足の筋肉のつきぐあい。⑤ウエストの太さ、 女の子は細く筋肉をつけない。男のウエストも細 いといいでおじゃるが、引きしまった筋肉をつけ るぞよ。⑥胴の長さと足の長さのバランスをとる。 この6点に注意して描くようにすれば、男女とも に均整のとれた体を描けるようになるぞよ。



○月からは、こしょい 10.0% NOTE + 4

#### 付録ディスクのデータをグラフサウルスで読みこむ

今月のCG講座で使ったグラフ ィック(左の写真)を付録ディス クに収録しました。ただし、こ のデータはグラフサウルスで描 かれているためグラフサウルス がないと読み出すことはできま せんので注意してください。グ ラフサウルスがあればやり方は かんたん。グラフサウルスを立

ちあげて、ディスクアイコンを 選んでディスクモードにします。 付録ディスクに入れ変えて、「S CRJOモードで「LOAD」を 選ぶと、「CGKOUZA1」と いうファイルが出てくるはずで す。これを読みこめばグラフィ ックが表示されるというわけで す。めでたい。

「タイトルなし」鹿児島県・横塚祐輔(2・2・1・1・2)「妖殺行」鹿児島県・雨月夕夜(1・1・2・1・2)●紙芝居部門 (横図・色彩・魅力・溜出・技術) 5斤 未来小説」東京都・真田十三(3・3・3・2・3)「娘さんを助けに来たカマ=ボコ君」愛知県・安田剛(3・3・2・4・4)「戦い」鳥取県・お里様(2・1・1・103



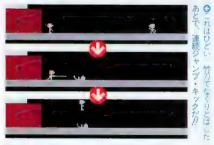
塾長は最近、モダン・ダンスの音楽 を制作しておるのだが、これがおも しろい。投稿作品にも、ダンス&ミ ュージックものが増えないかなあ。

#### 規定部門 お題は「それは先生」

今から考えるなら、学校というのは(大学も そうだったけど)狭い世界なのであった。スポ ーツだとか英語だとか、はっきり指針のある ジャンルならともかく、生活指導なんてなん のことやら。第一に、世界は広くて自分だけ が正しいなんてことはありえないのだ。

#### 暴力教師A\*■静岡県・キャノンSKY(14歳)

遅刻してきた生徒を暴力教師がしばきたお す、という設定。SKYクン(いきなりtR達 成でキヤノン襲名)の学校はどうか知らない けど、これがまったく冗談ではない学校もし ばしばあるようだ。子どものおもな困難は、 状況を自分で選択できないところから生じる。



10 COLOR,1,1:SCREEN2,1:FORI=0T055:VPOKE1
4336+I,VAL("&H"+MID\$("383C38101810101880

4336-I.VAL("&M"+MID\$("383C3818181818181888)
40281808048080383C38183C385898080808080F
8000001C3C1C281C0A14121C3C1C0A1C28142000
8000001C3C1C281C0A14121C3C1C0A1C28142000
80000001C3C1C281C0A14121.2)):NEXT:A=255
20 C=15:C0L0CR=(2-3:3-1):LINE(0,150)-(255
,160).14.8F:LINE(0,10)-(30,110).C.8F:LIN
E(0,112)-(50,149).6.8F:PUTSPRITE0:(55,13
4).C:PUTSPRITE1:(55,134).2.1:FORI=07017
LAY"SM1800005L10A2F2G2C1C2G2A2F1":NEXT
30 FORI=07011000:NEXT:FORI=070185:B=(B+1)MOD2:PUTSPRITE2:(A,134).C,B+4:A=4-1:NFX

)MOD2:PUTSPRITE2.(A,134),C.8+4:A=A-1:NEX T:PUTSPRITE8.(57.134),C.2 40 PUTSPRITE1.(69.134).2,3:FORI=AT0108:P

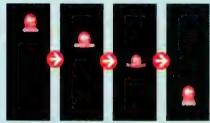
UTSPRITE2,(I,134),C,6:NEXT:PUTSPRITE1,(57,140),2,3:FORI=57T0100:PUTSPRITE0,(I,13

4),C,Ø:NEXT:A=100 50 FORI=134TOASTEP-1:PUTSPRITE0,(A,I),C: NEXT:FORT=AT0134:PUTSPRITE0.(A.1).C:NEXT:FORT=0T05:SETADJUST(RND(1)\*17-8.RND(1)\*17-8):NEXT:SETADJUST(0.0):FORT=0T0300:NE XT:GOTO50

#### 今月の1本 海の忍者\*

■大分県·F.I.S(12歳)

2回目でいきなり3本採用してしまった驚 異の12歳がF.I.Sクン(MSXt)。年に似合 わず、趣味がなかなかおとななので、いたく 塾長が気に入っている。いや一、これからは おとなっすよー、絶対。昔は人生の危機は思 春期にあったのだが、現在は小学校4年くら



いに降りてきて、そのあとはいつまでたって も青春が続いている。やれやれ、せめて軟ら かく動くタコの上下運動を見て、浮世の憂さ を晴らすとしよう。

COLOR, 0, 0: SCREEN5: DEFINTC-W: Z=1.7:B=6: | CULUM: 0:0:SCREENS: DEFINIG-W:2=1./:B=6: SETPAGE.2:CLS:FORI=ZTO 8:J=I/3:COLOR=[I, 7.I-2.I-2):CIRCLE(8-J:12-J).15-I\*1.4.I... 1.5:PAINT(8-J:12-J).I:NEXT:CIRCLE(4.9). 2:15:PAINT(4.9).15:CIRCLE(11.9).2.15:PAI NT(11,9),15:FORI=3TO8:CIRCLE(6+I/2,14+I/3),2,I:NEXT

PSET(4,9),1:PSET(11,9),1:SETPAGE,1:CLS FORK=18 TO106 STEP48:FORI=0T0248STEP32: COPY(0:0)-(16:24):ZT0(1:8:J):1:TPSET:Z=Z -.09:B=B-.22:FORN=0T03:X=N\*3+I:12:Y=J+22 :FORK=0T07:CIRCLE(X,Y):2:K/2+6:X=X\*(M-2+ 5)/B:Y=Y+Z:NEXTK,N,I,J:SETPAGE@,@:Y=70:

A=-9'
FORJ=10T0106STEP48:FORI=0T0248STEP32:C
OPY(I,J-10)-(I+31,J+46),1T0(99,Y),0:A=A+
.75:Y=Y+A:FORN=0T030:NEXTN.I,J:FORJ=106T
O18STEP-48:FORI=224T00STEP-32:COPY(I,J-1
0)-(I+31,J+46),1T0(99,Y),0:A=A-.75:Y=Y+A :FORN=ØTO30:NEXTN,I,J:GOTO3

#### ■神奈川県・ 渡辺慎一(15歳) チョークに全てをかけた先生\*

渡辺クン(M)の作品は、先生がしきりにチ ョークを投げる、というもの(サウンド付き)。 うん、いたいた、こういう先生。初めて目に



したときはしばらく何 が起きたのか理解でき なかったなあ。大学の 同級生たちは大量に教 師になったのだが、ど う考えても教わる生徒 ●チョーク飛びかり数室、先は迷惑しているにちが

生はスムーズに横スクロールしいない。

1 COLOR15.1.1:SCREEN5.1:CLS:LINE(50.0)-(206.211).14.BF:LINE(50.0)-(206.5).12.BF FORI=0703:FORJ=0703:LINE(1\*39+54,J\*39+ 0)-(1\*39+85;J\*39+74).8.BF:NEXTJ,I FORI=0701:FORJ=0707:B\$=B\$+CHR\$(VAL("&H

+MID\$("1818807E1824242400040E1C38702000 ",I\*16+J\*2+1,2))):NEXT:SPRITE\$(I)=8\$:8\$= ·NFXT · X=50 · S=2

=ØTO3:FORJ=ØTO3:PUTSPRITES,(I\*39+6 0, J + 39 + 63), 15, 0: S = S + 1: NEXTJ, I: LINE (114, 2 -(145,44),8,BF:SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND 7,62:SOUND8,15

/ 102:SUUND8.15

XX=INT(RND(1)\*148+58):FORI=XTOXXSTEP1+
(X)XX)\*2:PUTSPRITE8,(I,4).15.0:NEXT:X=XX
6 FORI=11TOINT(RND(1)\*130+58)STEP3:PUTSP
RITE1.(X,1),15.1:SOUND8.1:NEXT:SOUND8.0: PUTSPRITE1, (M, 217) : GOTOS

#### 自由部門

#### 間寛平必殺技、ふたたび

#### パラグアイ → ■岡山県・大藤井石材店(15歳)

大藤井石材店(MSX)のこの作品は南米の パラグアイではなく、お腹の具合をサウンド (しかもFM音源)で表現している。秘書のち え熱クンは「やれやれ」という顔をしていたが、 音が良いので採用してしまった。関係ないが、 南米の音楽は非常に魅力的だ。

@ CALLMUSIC(0,0,1) 20 FORI = @TORND(1) +5: PLAY#2, "@55V1504L32G FGFGA#06AG#04EDD#FFDCG" PLAY#2,"L3206GECDFBCFD05EDF64B407G#20

5505F#D#E' FORI = 0TORNO (1) \*9: PLAY #2, " 055 V1504 CDEF GABOSCDEFGABO6CDEFGFEDCO5BAGFEDCO4BAGFED O6FGF#":NEXT:GOTO20

#### 跳ねる玉\*\*\* ■大分県·F.I.S(12歳)

加速度の付き方がリアル。SCREENI2 を使っているので2+専用という点が未来を 指し示している。そういえば塾長が小学生の



ときにスーパーボール というよく跳ねるゴム 玉が流行った。回転を うまくかけると、地面 に当たって戻ってくる

●斜めからの光による玉のグのだ。この理不尽さは ラデーションがとてもきれい たいへんな魅力だった。

10 SCREEN12: COLOR: 0.0: CLS: COPY(0.30)-(25

7. 5.190/170 (0.211)
20 B=1.8:FOR I=01025SSTEPB:CIRCLE(50-(A/2.3)).50-(A/2.3)).50-A.I:PAINT(50-(A/2.3)).50-(A/2.3)).1:A=A+B:B=B-.02:NEXT:DEFINT

A-Z:X=100:Y=160:XX=6:YY=0
30 SETSCROLLX+Y:X=X+XX:IFX>255THENXX=-6E
LSEIFX<95THENXX=6

Y=YY-1: IFY< 150THENYY=14 50 GOTO30

#### 不思議な模様\*\*\* ■大分県·F.I.S (12歳)

抽象的な模様がカッコイイ。モアレもSC REEN12になるとさすが……というわけで す。塾長がはじめてコンピュータにふれたの は、沖電気の I F800というオフコン。BAS □でよくモアレを使った模様を描いて遊ん でいたのだが、上司に見つかり……。



規定的門の制題は右1十二、欄外



◆文譜するモアレ模様か不思議 現代美術にこういうのかある

SCREEN12: COLOR, Ø, Ø: CLS 78 FORT=255TO05TEP-8:CIRCLE(128,106):I/8
.255-I:PAINT(128,106):255-I:LINE(I/8+128
.0)-STEP(2.0):255-I:LINE(128-(I/8):0)-ST
EP(2.0):255-I:NEXT

30 FORI=74T0138:COPY(96.0)-(178.0)TO(96.1)..AND:NEXT:FORI=74T0138:COPY(96.0)-(17 8,0)TO(96,I),,XOR:NEXT:GOTO 30

W .F .X. 1

#### ゾロゾロ\*\* ■東京都・大家のケンちゃん(16歳)

採用作品の選考会の隣では編集長(女性)が 写真撮影中だった。このケンちゃん(MSX) の作品が動きだしたとたんに大きな悲鳴が上 がり「ぜったい採用しちゃダメ」という宣告が 下ったのだが、塾長の独断でこっそり採用フ アイルに滑りこませたのであった。

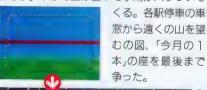


○東南アジアに行くと、全長30センチ以上のコキかいるそうた

1 COLOR1,14,0:SCREEN7:VDP(9)=VDP(9)OR2:C OPY(0,0)-(511,44)TO(0,211):CIRCLE(255,13 0).100...8:PAINT(255,105),6.1:CIRCLE(2 55.0).220.,4.25,5.18:LINE(255,110)-(255, 218):SDUND11,0:SOUND12,2:A(03)=93:A(1)=99
2 FORI=220TO290STEP70:CIRCLE(1.74),26.15,-01-3.14,.2:PAINT(1.70).15.15:PSET(1.70):NEXT:A(2)=101:A=1:FORI=0TO4:X=-COS(2 .356+I\*.3978)\*20:Y=SIN(2.356+I\*.3978)\*10 3 FORJ=-1TO1STEP2:FORK=0TO2:LINE(255+A(K )\*J,100+K\*14)-STEP(X\*J,Y\*A),I+7:LINE-STE P(X\*J, ABS(Y)), I+7:A=-A:NEXTK, J, I:DEFINTA -Z:B=1:V=PEEK(7)+2:SOUND6, 5:SOUND7, 55:CI RCLE(190,130),90,,1,4,1.4:CIRCLE(320,130),90,,5.42,2.15,1.4:SQUND8,16:SQUND13,12 VDP(24)=VDP(24)+6AND255:C=A:A=A+B:B=B+ \*(A=ØORA=4)\*2:VDP(17)=A+7:OUTV,0:OUTV,0 :VDP(17)=C+7:OUTV,85:OUTV,5:GOTO4

#### 或るローカル線の雨降る車窓\* ■東京都・ YASUMARO(17歳)

う、う、う、YASUMAROクン(M)の この作品には、思わず「田舎に帰りたい」気分 が満開になる。車両は木造で、窓の中央に木 枠あり。やがて空が曇って小雨がパラついて

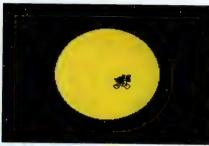




- DEFINTA-Z:COLOR9,1,6:SCREEN5:COLOR=(9, 0,5,4):FORI=0T03:READG(I):NEXT:LINE(255, 149)-(0,149):FORX=0T0350:LINE-(X,RND(1)\* 11+137):X=X+RND(1)\*16+9
- 2 NEXT:PAINT(2.148):FDRI=1T0247STEP12:C= C+1:D=CMOD4+2:S=211:R=3\*(I-80):IFRK00RR> 255THENXX=-255\*(R>255):S=150+(XX-I)\*61/(
- 2551HEMXX=~255\*(HYZS5); S=158+(XX-1)\*07(T R-1):R\*XX:OATA7,7.4,4 3 LINE(255:158)-(1.158),D:LINE(R.S),D:P AINT(147.151),D:NEXT:LINE(0.98)-(255:186) 1.6.BF:FORJ=6TD188:GOSUB6:COLOR=(1,J#33,
- 3,7-J¥25):Q=J¥4Ø:NEXT 4 GOSUB6:X=RND(1)\*253+2:T=FMQD2:Y=RND(1) \*(93+8\*T)+108\*T
- IFF>1700RFMOD5=0THENLINE(X,Y)-(X-2,Y+4
- ),15:GOTO4ELSE4 6 FORI=2T05:COLOR=(I,0,G((I+F)MOD4),Q):N EXT:F=F+1:RETURN

#### 名場面 ■兵庫県·井上=S=雄矢(13歳)

井上クン(M)のこの作品は、かつて同工の クリスマスものがあったのだが、なんといっ ても月を横切る自転車のシルエットがすばら しいできばえだったため、満場一致で採用さ れた。なんの名場面かわからないという人は 残念。知らない、ということは、楽しむ機会 を減らしていることでもあるのです。



◆映画公開当時、指先を合わせるのか流(r), た

- 10 COLOR15,1,1:SCREEN2,2:PLAY"T15005V15E TO CULUMISTITISCREEMS/2: PLAT TIDBUSYISE
  EDGCCOSBABAGS#88G0V14CP2V15GGDDR4COCOSBB
  B":FORT=0TO80:E=INT(RND(1)\*256):F=INT(RN
  0(1)\*192):PSET(E,F):TS:NEXTT:CIRCLE(127,
  95):50:10:PAINT(127,95):10
  20 FORT=1TO32:READDS:A\$=A\$+CRR\$(VAL(""+D
- \$)):NEXTI:SPRITE\$(0)=A\$:FORX=0T0255STEP. 5:PUTSPRITE0,(X,95),1,0:NEXTX
- DATA0,0,7,15,127,127,63,63,31,15,54,9 189,132,72,48,231,239,239,238,255,207, 255,207,200,232,220,154,233,33,18,12

#### 他殺 ■大阪府・つしまこ・ばちーよ(13歳)

つしまこ・ばちーよクン(M)の作品は、こ のひどく省略したキャラクタと、みもふたも ないストーリーに妙に味がある。海底に沈ん だ人物は、しばらく呼吸をしている(泡を吐 く)が、やがてお陀仏……。いやはや、なのだ が好き嫌いを聞かれたなら、塾長はこういう タッチがはっきりと好きだ。



1 SCREEN2,1:COLOR15,4,5:WIDTH32:KEYOFF:C LS:SOUND7,7:A\$="S1M508080C1" 2 SPRITE\$(0)="%0">"000":SPRITE\$(1)=""00" \*2"\*CHR\$(32)+"":SPRITE\$(2)="0"+CHR\$(16) +STRING\$(6,254):LINE(0,188)-(255,191),5; BF: DRAW"C6S4BM255, 20L40D20D20F20D10G10D1 0F10D10F5D20G5D5G5D10F10R20": PAINT(255,5

Y=0:A=1:X=214:PUTSPRITE2,(X,3):PUTSPRI TE0,(230,3),,0:FORI=0T0999:NEXT:PUTSPRITE0,(228,3),,1:FORI=3T0212:Y=Y+.1:A=A-1E-#3:X=X-A:PUTSPRITE2,(X,I):I=I+Y:NEXT:PL YAS:SCREEN1:WIDTH32:PUTSPRITE2,(120,100)
4 FORI=0T099:LOCATERND(1)\*32,23:PRINT"o"

"NEXT:CLS:FORI=8107:LOCATE#,23:PRINT"O"
:NEXT:CLS:FORI=8107:LOCATE#,23:PRINTSTRI
NG\$(32.":");:NEXT

5 FORJ=8105:FORI=12T0ØSTEP-.1:LOCATE15,I
:PRINT"O":LOCATE15.I+1:PRINT" ":NEXT:LOC
ATE15.0:PRINT" ":NEXT 6 G0T06

#### 小鳥のさえずり ■福井県·KPC(14歳)

サウンドのみの作品。KPCクン(M)、伝 統的な作風ですが、音はよくできている。そ れに、なんといってもプログラムが 1 行しか ないのがすばらしい。こういった芸風は、「ワ ビサビ」と呼ばれる境地にちがいない。

SOUND8,15:A=RND(1)\*30:FORI=ATOA+25:SOU NDØ, I:NEXT:GOTO1

#### 間寬平必殺技2 キヤノンSKY(14歳)

キヤノンSKYもつしまこクンとタメを張 るくらいみもふたもないタッチだ。間寛平ギ ャグの「の一みそバーン」、そのままやない か/ だが寛平ちゃんなので許す。寛平ちゃ んのおかしいのは、むやみに体力があるのと まったく自然体で計算も何もない素直さが変。



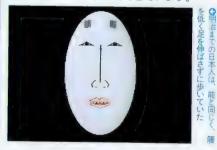
#### **○寛平ちゃんは、父兄会でもつい芸をやってしまうそうだ**

10 SCREEN1:COLOR1,15,15:KEYOFF:LOCATE9,1
0:PRINT" 0-1":LOCATE9,11:PRINT" 1-1":LOCAT
E9,12:PRINT" 1-1":LOCATE9,13:PRINT" 1-1":LOCATE9,13:PRINT" 1-1":LOCATE15,11:PRINT" 0-3;\*":VPOKE8197,128:FOR I=0T0300:NEXT

20 LOCATE15,12:PRINT"/N"->!":LOCATE9,9:PR
INT"\*\*\*\*":LOCATE9,18:PRINT"/\*+|":FORI=7TO0
STEP-1:LOCATE10,1:PRINT"O":LOCATE10,1+1:
PRINT"|":LOCATE10:1+2:PRINT"\*":NEXT

#### 能面・小面\* ■静岡県・キヤノンSKY(14歳)

これは能のお面の1つで、若い女性を表す ……ハズなのに、キヤノンSKYの手にかか ると不気味漫画のイワモトケンヂのキャラク 夕のようになってしまう。あ、でもこの作品 は落ち着いていて、よくできています。



COLOR, 1, 1: SCREEN5: CIRCLE(125, 100), 100 ,15,,,2:PAINT(125,100),15:FORI=105T0150S TEP40:LINE(I-10,56)-(I,50),1:LINE(I,50)-[1+10,56).iLLINE([-10,50]-(1,50),i:LINE([-0]-(1+10,56).iLCINE([-0]-(1+10,55).i.CIRC LE([,53),2.1:PAINT([,53),]:NEXT 28 FORI=15T025STEP92:LINE([110,1]-(102,I+1),i:LINE([138,I]-(146,I+1),1:NEXT:FORI=1] 5T0130STEP95:LINE([,147]-([+5,150),1.8:NE

XT: FORI = ØTO15: READA, B, C, D, E: LINE(A, B) - (C

8,125,157,140,151,8



り月号のお題 境遇にある塾生諸君に 電報のサクラは散り、 試験 今回の規定部門で、 には同情を禁じえないが、 予備校には通い 塾長は改めて学校というものを思い出した。考えてみれば、 親にはすねかじりといわれ、 まあそういうことで、 試験の悲喜こもごもを作品としてAVフォーラムにぶつけてほしい。 暑さの夏は図書館で で昼寝し、 ひどい受験戦争で小学校のときからず 寒さの冬はこたつで居眠りをする。 と試験ばっかりだったのだ。 め切りは、 夜漬けで山をかけ、 3学期の終わりも近い2月8日である。 カンニングの方法を考案し、 まあ、てきとうに友達と遊んでたけど。 赤点に涙を流し、





#### 741E-18

ホット・ビィ(タケルでのみ販売)

203-5261-3903

発売中

### スーパー上海ドラゴンズアイ

媒 体	200 × 1 🖍				
対応機種	M=X 2/2+				
VRAM	128K				
セーブ機能	ディスク				
価 格	6,200円				
プウスにも対応					

おなじみ「上海」のほかにも、「ドラゴンズアイ」という新ゲームも楽しめるこ のソフト。ひと粒で2度どころか、ずーっと遊べてしまうぞ!

#### いろいろ選べる種類と配列

今度の『上海』 は、日本では通算3作目にあた る作品。「ドラゴンズアイ」なる 新ゲームと牌の絵柄が増えたの が特徴で、難易度や牌アニメー ションの有無など、さまざまな 環境設定ができるようにもなっ た。牌アニメーションとは、牌 を取ったときに出るワンポイン

トアニメのことで、スポーツ牌 のリレーを取ったときには、ピ ストルから煙が出るなど、楽し い演出がなされている。

ゲームモードは「上海」「ドラ ゴンズアイ」とも1人プレイ、対 戦プレイを選ぶことができ、この ほかにも両方のすべての面を解 いてタイムを競うことができる。





いろんな配列あるある



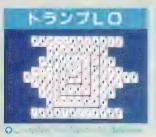


これらの種類ごとに牌アニメーシ ョンやサウンドが変わっていて、 見ているだけでも楽しい。全フ種 類を一挙に公開してしまおう。





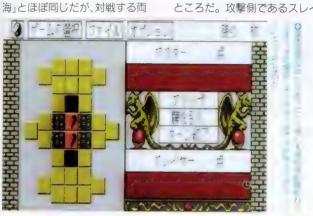






#### ハマりやすい人、ドラゴンズアイに要注意!

「ドラゴンズ アイ」の基本的なルールは「上 者がちがう目的を持ってゲーム を進めていくというのが新しい ところだ。攻撃側であるスレイ



ヤーは、ひたすら牌を取っていき「ドラゴンズハート(中央のハート2個)」とそれに面した「ドラゴンズリム(6か所)」上にあるすべての牌を取れば勝ち。また、牌が取れないときは手牌から1枚を場に出すのがきまりだ。一方のマスターは、逆にこれらの場所を牌で埋めて守っていく。この、牌を取る側と守る側の白熱の攻防とかけひきがドラゴンズアイの最大の魅力なのだ。

あらたに「牌を引く」という 行為が加わり、通常の上海とは ちがった楽しさも味わえるぞ。





ر ا براز در

#### ドラゴンズアイの遊び方

マスターの立場でちょっと説明しよう。手牌の中から1枚選んでひたすら牌を置いていくのだが、規則が1つだけある。「ハート」か「リム」が空いているときには優先してそこに置かなければならない

**りつためのほかり** 

スレイヤーはとにか

ーを手詰まりさせる

というものだ。それ以外はスレイヤーが牌を取れないようにジャマをするつもりで牌を置いていけばよい。こういうときに『上海』で手詰まりになった経験がモノをいう(右上の写真参照)。このような置き方をすればスレイヤーを手こずらせることができるだろう。

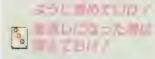








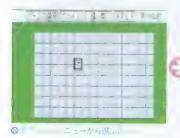




#### Making of 珍問

新たな機能としてコンスコンチードがついたの

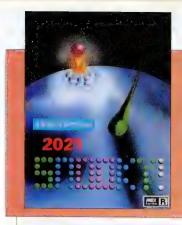
トラクションモードがついたの も見逃せない。これにより自由 に配列が作れるようになったの



だ。マウスを使ってチョンチョンと牌を置いていくとかなり楽だ。もちろん麻雀牌だけでなく、花札やスポーツ牌などの変わり牌も使えるので楽しいぞ。







#### 

# 2021SNÔOKY!

2つの玉を相手にくりひろげられる新感覚のアクシ ョンパズルゲーム、ターボ日専用で登場だっ!!

	☆025-260-7252 <b>発売中</b>
媒体	200 × 1 <b>J</b>
対応機種	ME B
VRAM	128K
セーブ機能	
価 格	4.900円

アトリエタカ

#### グラフィックとサウンドにため息、動きに脱帽!

ターボ日を買ったのに専用ソ フトが出ない~と、おなげきの みなさん。ええソフトがありま っせ。この「2021S NOOK Y/」は、ターボRのCPUであ る日800と256色モードの特性を 生かし、なめらかな拡大縮小表 示、超美しいグラフィックなど を実現したアクションパズルゲ 一厶である。こういうふうに書

くとむずかしいけど、画面写真 を見てもらえれば、そのグラフ イックのすばらしさはわかって もらえることと思う。この、3 D表示画面上をキャラクタがな

> めらかに動きまわり、 さらに心地よい音楽が ながれるんだから、実 際スゴイのだ。

つくったのはアトリ エ タカというソフト ハウスで、この作品が デビュー作にあたる。 ゲームは、一見、「スペ ースハリアー」風に見 えるが、じつはまった くちがうタイプ。ルー ルがかなり複雑で、ハ ッキリいっておぼえる



tn ナガフルナナイ、C で動いる

のに苦労するのはまちがいない が、ルールさえおぼえてしまえ ばこっちのもの。目指すは全50 ステージ制覇だ。





おジャマキャラ(ガラス玉)



#### コックピット画面の説明

- ●スコア・インシケーター プレイヤーの得点を表示。 ○コンティション ステージをクリアするための条件 を表示。各ステージごとにコンディションに示され
  - る玉の数や色は違う。
- ●ステージ・インジケーター 現在プレイ中のステー
- ○スコア・ライン ペアリングの位置が手前になるほ
- ど得点が高い。いちどに複数ペアリングが成立した 場合は、得点が2倍、3倍……となっていく。
- →属性表示ランプ 自機の属性(色)を表示。
- ●チャージメーター ペアリングが成立しない場合、 この量が多いほど遠くへ玉をはじき返す。
- ●レーター 自機や玉など、画面上のキャラの位置を
- ○温度計 自機が動くと温度は上昇。逆に、止まって いると温度は下がる。
- ○燃料計 自機を動かすと燃料を消費する。エネルギ ーカプセルをとることにより補給できるが、燃料が なくなると動けなくなる。
- のジャンフカメーター 自機の温度が高くなるほど動 きはにぶくなり、ジャンプカも落ちる。
- ①玉停止残り時間メーター ショットされて止まって いる玉の停止時間を表示。

### とにかくルールをおぼえなくちゃハジマラナイ

ゲームのルールをかんたんにいうと、画面奥からバウンドしながらせまってくる玉を、決められた条件にしたがって消していく、というとこ。

自機は赤と緑という2つの色を持ち、また、玉も同じように赤と緑の2種類がある。そして、1回のショットにつき、自機は赤・緑→赤・・・・というぐあいに機体の色が変化していく。

たとえば、自機が緑のときに 緑の玉をショットすると、自機 は赤になり玉は消える。このよ うに玉が消えることをペアリン グといい、これは右図(自機と玉 の関係)でいうケースB、ケース 口にあたる。その逆に、自機の 色が緑で、ショットした玉が赤 の場合は、お互いの色が変わる だけで玉は消えない(ケースA とD)。こんな感じで、自機と玉 との関係は4とおりのケースが 存在するわけである。だが、こ の「ショット」という動作は、い つでもできるものではない。玉 と自機が接近すると、玉のまわ りが一瞬白くなる。ショットで きるのは、そのときだけ。だか ら、チャンスをのがさないよう にせねばならない。

また、自機と玉がちがう色のときは、チャージ(スペースキーを押す)量により、玉を前方にはじき返すという技も使える。画面上にたくさんの玉がある場合、ペアリングにジャマな玉は遠くへやってしまい、ペアリングしやすい環境をつくることも重要なのである。

あと、ペアリング成立のための条件として「コンディション」というのもある。ケースB、ケースCの場合でも、表示されたコンディションどおりにショットしていかないとペアリングは成立せず、玉はその場に停止するのみにとどまってしまう。これについては、やはり右(コンディションとペアリングの関係)を見てもらうとして、最低でも以上のことが理解できないと、このゲームはなにがなんだかサッパリ、ということになってしまうだろう。

まあ、とにかくこのゲームは、 実際にプレイして肌でルールを 感じとるのがいちばん。 4.900 円という価格もさることながら、 ターボRのゲームとしては一見 の価値あり、といっていいと思 うぞ。

### ■自機と玉の関係



### ■コンディションとペアリングの関係







### m-n=N

## (まい)

フェアリーテール **☎**03-3200-9834 発売中 ₹ × 4 対応機種 MSX 2/2+ 128K VRAM セーブ機能 ディスク 6.800円

かわゆ~い女の子が主人公のゲームが登場。おじさんニンマリ、にいさんモ ッコリの美少女RPG。エッチじゃなく、キュートさがウリですぜダンナ!

### ひよっこ魔法使いのオチャメで楽しい大冒険

舞ちゃんは、ネコ耳、シッポ つきの魔法使いの女の子。夏休 みも終わりに近づいた、とある 日のこと。魔法を使って宿題を していたところ、突然爆発が起



魔法使いとしてはまだまだ未熟なのだ

こり、舞ちゃんは見たこともな い世界へとワープしてしまった。 まわりには、へんてこな敵がう ようよ。プレイヤーは舞ちゃん に扮し、もとの世界への出口を 探していくのだ。

ゲームは3DダンジョンのR PGで、非常にオーソドックス なタイプだ。これといった目新 しさはないが、舞ちゃんのセリ フやリアクションがかわゆく、 これだけでも遊んでみる価値は 大ありだ。全編をとおして楽し く遊べるのがうれしいぞ。



### 出口はいったいドコにゃん!?

戦闘時に使えるコマン ドは「ひっかく・魔法・ アイテム」の全部で3 つ。魔法やアイテムの 名前もおもしろいもの が多く、にゃんとも楽 しいのである。















### 発売中のNewソフトを再チェック!

みんな、お年玉はたくさんもらったか な? お年玉の使い道にこまっている人 は、迷わずMSXにつぎこみなさい。GT を買うのもよし、ソフトを買うのもよしだ。

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2 /2+。★はMSXターボR専用。「PはMSX-MUSICに対応したソフト。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

### 11月1日から11月30日までに 発売されたソフト

11月8日 ディスクステーション#31(D)コンパイル/1.940円 ▶

キャル2(D) バーディーソフト 7.800円 13日 伊忍道·打倒信長(日)/光栄/11,800円 🖹

伊忍道・打倒信長(P:サウンドウェアつき)/光栄/14,200円 🗗

14日 サウルスランチVol.5(□)/ビッツー/3,400円♪

26日 ビーチアップ総集編2(笑)(D)/もものきはうす/7.800円 ☑

28日 **伊忍道・打倒信長**(□)/光栄/9,800円 ☑

伊忍道・打倒信長(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円▶

29日 スーパープロコレ2(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)





### J&P渋谷店ソフトセールス TOP10

先月初登場1位に輝いた『ガ ゼルの塔」が日位に転落。変わっ てトップの座を射止めたのは

『伊忍道』である。光栄は、ほか にも2本のソフトがトップIN入 りし、その底力を見せつけた。

*	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
7	1	-	伊忍道·打倒信長	光栄
1	2		ピーチアップ総集編2(笑)	もものきはうす
2	3	4	信長の野望・武将風雲録	光栄
1	4	9	校内写生2巻	フェアリーテール
->	5	5	校内写生 ] 巻	フェアリーテール
1	6	1	サーク・ガゼルの塔	マイクロキャビン
1	7	_	キャル2	バーディーソフト
1	8	-	ピンクソックスフ	ウェンディマガジン
1	9	-	提督の決断	光栄
1	10	_	麻雀悟空	アスキー

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(11月1日から30日までの集計)

### ユーザーの主張

今月のテーマ 激ペナ3はこれで決めっ!/〈後編〉

今年のシーズンオフも、プロ野 球はなにかと話題が多い。あのロ ッテが、我が故郷の千葉に本拠地 を移し、千葉ロッテ・マリーンズ とチーム名を変えた。若田部、竹 井の駒大2投手がダイエー、西武 にそれぞれ入団。その一方で、若 菜をはじめ、引退する選手もチラ ホラいるわけで、やっぱりオフと いうのは寂しいもの。だからこそ、 激ペナでもやって燃えたいのであ る。

今回のテーマは、先月にひきつ づき「激ペナ3はこれで決めっ//」 の後編。エディット時の要望はや ったので、試合中に望むことの発 表にうつりたい。

#### ●「試合」時の要望

①打率に忠実すぎる。打率の低い 打者にもホームランを。

②バッターボックスに入るとき、

まえの打席までの成績が出る。 ③投手交代時にリリーフカー、そ れとウグイス嬢の場内アナウンス をの

4)ラッキーブのときのチアガール の応援はいらない。せめて、省略 できるようにしてほしい。

⑤風船、ヤジ、ウェーブなど、盛 り上げるための演出。

6 同時に複数の試合が進められる。 試合中、他球場の途中経過が表示 される。

⑦サヨナラホームランなどを打っ た選手が、ガッツポーズをする。 8ホームランの距離表示。

9ペナント終盤にマジックが点灯。

一以上がおもだったとこか。と くに②は、実現してほしい。プロ 野球でもやってるしね。で、つぎ はエディット、試合以外の面での 改定案+要望へいってみよう。

#### ●「その他」の要望

①試合後のスポーツニュースの充 実。スコアの表示だけじゃなく、 今日のホームランや試合のハイラ イトシーンをダイジェストで再現 してほしい。

②試合後、打率、打点、ホームラ ン、投手などのランキングが表示 されるといい。

「その他」では、この2つが圧 倒的だった。ちなみに、PCエン ジン版「パワーリーグ™」のスポー ツニュースでは、中井美穂もどき の美人女性アナが登場し、試合中 の細かいデータを発表したり、ホ ームランのVTR(!?)をながし熱 戦を振り返るという構成をとって いる。どうせなら、これくらいは やってもらいたい。野球ゲームの 楽しさは、このへんにもあるわけ だからね。

こうして2回にわたってこの企 画を扱ったのも、なんとしてもコ

ナミに「激ペナヨ」を出してもらい たいがためのこと。機会があった ら話をしてみたいとも思っている。 みんな協力ありがとネ。

さて、次々回4月情報号のテー マは「ディスクステーションにつ いて考える」だ。12月に発売された 32号で、いちおうその幕をおろし たDS。MSXというマシンを除 ながら支えてきた功労者(ソフト) ともいえよう。だが、その終了を 惜しむ声があるのも、また事実。 そこで、みんなの口Sに対する思 いを聞いてみたいと思う。しめ切 りは1月末日(必着)。DSにまつ わる楽しいエピソードや、DS復 活の声など、なんでもけっこう。 どしどし八ガキを送ってもらいた い。とどいたハガキは、車を買っ てうかれているコンパイル営業の 田中さんにも読んでもらい、コメ ントをいただく予定だ。では、ま た来月。バイッ/ (ときちゃる)

「ユーザーの主張」への お便りはこちらへ/



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「2月号ユーザーの主張」係

# COMING

新作りフトを先取りテェック/

500N



Mファンは2月号でも、原稿を書いてるのはまだ12月のあたま。地獄のような年末進行のまただなかに、賀では、大きながなからませんようでも、これからをでして、大きながらいたができませんができませんができませんができませんができませんができませんができませんができませんができませんができませんができません。これがいる。これがいるというでも、これがいるというでも、これがいるというでも、これがいるというでも、これがいるというでも、これがいるというでも、これがいるというでも、これがいるというでも、これがいるというでも、これがいるというでも、これがいるというでも、これがいるというでは、これがいるというでは、これがいるというでは、これがいるというでは、これがいるというでは、これがいるというでは、これがいるというできません。これがいることは、これがいることは、これがいるというでは、これがいることは、これがいることにはないる。これがいることには、これがいることには、これがいることには、これがいることにはないる。これがいることには、これがいることにはないる。これがいることにはないが、これがいることにはないる。これがいるこれがいる。これがいることにはないる。これがいることにはないる。これがいることにはないる。これがいることにはないる。これがのはなる。これがいる。これがいる。これがいる。これがいる。これがいる。これがいる。これがいる。これがいる。これがいる。これがいる。これがいる。これがいる。これがい

## 親父気分で子育てしたい/プリンセスメーカー

- ■マイクロキャビン
- ■☎0593-51-6482
- ■今春発売予定

媒 体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価 格	14,800円

春に発売されるソフトのなかでも、とりわけ人気の高いのがこの『プリンセスメーカー』だ。 PCー98版は去年の春に発売されるや大ヒット。その話題作がもうすぐMSXで遊べるんだから、興奮するなというのは無理な話なのである。

ゲームは、『シムシティー』に 代表されるSLGの子育てバー ジョンという感じだ。ゲームス タート時の女の子の年齢は10歳。



これから8年間かけて、ひとり の立派な(!?)レディに仕立てて いくわけである。女の子には各

種パラメータがあるわけだが、 これはパパであるプレイヤーの 育て方によって変化していく。 武者修行に出して強~い子にす るのもよし、学問に励ませ賢い

子にするもよし、はたまた色気と美貌に磨きをかけるのもまたよし、というぐあい。娘の将来は全部で30とおり用意されているが、どんな子に育てるも、すべてパパ次第ってわけで、そのミョーに現実的なところがおも

さて、ゲーム自体のおもしろ さもさることながら、グラフィックのほうもすばらしい。さら に、マイクロキャビンによると 「できたら声も出したい」とのこ と。とにかく、発売がまちどお しいったらありゃしないのだ/

しろかったりするのだ。

### 愛娘は98版よりスマートで美しくなった





た。て好きなようにつけられると「98版よりスマートで業人になったΦ10の子なカプレイヤーの育ででいく変の子「自分の子なんたから、名

112

### アリスの初夢をキミに…… DPS SG set3

- ■アリスソフト
- ■206-882-0811
- ■1月15日発売予定

媒 体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価 格	6.800円

年末に発売になった「闘神都市」につづく、アリスソフトの新作。この「DPS SG set3」は、おなじみシリーズの3作目にあたるものだ。

知らない人のために説明をすると、DPSとは「Dream Program System」 の略称で、近未来の夢体験シス テムという設定だ。で、このDPSに夢のシナリオカートリッジを差せば、その夢の主人公になりきれるという、まさに夢のようなマシンなのである。もちろん、そんなマシンは実在しないわけで、ようするに夢を見ているという設定のもと、AVGの主人公となって話をすすめていくというわけなのだ。

今回も、ちょっぴりエッチでインビな新作シナリオが3本。幼なじみの女の子と結婚した男の子の初夜を描いた「しんこんさんものがたり」、同級生の女の子に愛の告白をする「卒業」、不思議な世界へと迷いこんだ男の子と3人の女の子とのエッチのお話「日abbit-P4P-」というラインナップだ。





●グラフィックはインターレースモードにより の機種版とくらべても森色(そんしょく)ない

この「DPS」シリーズ、1作目からシステムディスクがすべて共通なため、シナリオのみの通信販売も行っている。こちらは送料、消費税こみで4,500円。

さらに、特製テレカもついてくるそうなので、前作を持っている人は、こっちがねらい目かもね。なお、通信販売版のタイトルは「DPS SG data3」だ。



### ひさびさの復活/

ソフトハウスの 近況報告伝言板、 かさしぶりの復 活なのである。

今回は、現在ノリノリの5社が登場、楽しい話題をイロイロ提供してくれてるぞ。さてさて、どんなことが書いてあることやら……。

### さの復活!

さて、みなさま、年末に発売になった『ロイヤルブラッド』は、もうプレイしていただけましたでしょうか? 光栄初の「イマジネーションゲーム」ということで、いつもと違った楽しさが満載されています。モンスターに妖精、宝石に魔術師・・・・・と、夢やロマンがいっぱい。女の子にも絶対オススメの作

### マイクロキャビン

あけましておめでとう。『幻影都市』の 調子はどうかな? MIDI音源がなく ても、良いスピーカーに接続すればいい音楽が楽しめるよ。できれば、モニ タも大型だとキャラの細かーい演技が わかっておもしろい。マップが広いから、こまめにセーブをするのがポイン トだよ。この機会に、みんなターボR ユーザーになっちゃおう。 (新美)

### ブラザー工業・タケル事務局

あ・はっぴいにゅういやー!! 1992年、MSXはどんな感じになるのかな? ソフトもいっぱい出て、ハードもばんばん売れて、ユーザーの人みんながにこにこできる年になるといいなぁ! TAKERUは、もちろん、そのお手伝いをいたしますョ! 3月には、噂の大作が続々登場予定! 絶対、期待して待ってて本!! (直)

### リバーヒルソフト

今年は『ブライ下巻完結編』(今春発売予定)でしょうなあ、やはり。上巻をプレイした人はいうに及ばず、プレイしたことがない人でも、「おおっ、これはたまらん、たまらんぞ!」と歓喜絶叫没頭悶絶すること間違いなし。ぜひ、一族郎党総力戦でめくるめく歓喜絶叫没頭悶絶の境地を味わっていただきたいと思う。

### ホット・ビィ

年も明けて、新たな季節がやってまいりましたが、みなさま、どのようにお過ごしでしょうか? お正月特番見ながらのんびり過ごすっていうのも手だけど、こんなときは、『スーパー上海ドラゴンズアイ』に興じてみるのはいかかな? じっくり取り組むには、バッチ・グーでしょ♡ タケルにてMSX2版好評発売中です!! (マエダキ)

### (開発中ゲーム情報 スペシャル)

**は10**の新作りら、MESMEのまのソフトをと大手を

MSXの超新作情報やソフトの開発過程を報告するこのコーナー。今回はドーンとまるまる1ページとって、発売のおくれているソフトや、噂の圏ソフトにもメスを入れてみようと思っている。

まずトップバッターはリバー ヒルソフトの「ブライ下巻完結 編』から。ゲームのアウトライン は先月号の緊急チェックでお伝 えしたとおりだが、今月はうれ しいニュースが飛びこんできた。 5月のゴールデンウィークごろ の発売を目指し開発がすすめら れているわけだが、なんと来月 号でMSX版の画面写真が公開 できそうなのである。「上巻が出 て、下巻が出ないなんて……」 と、一時は爆発寸前までいった でしょ、みんな。けど、とうと う、ようやく、ついに、ここま でたどり着いたのだ。みんな、 リバーヒルさんに感謝しないと ね。きっと、春のイベントでは 実際に動いている「ブライ下巻 完結編。に会えるはず。Mファン では、今後も追跡取材をしてい くのでお楽しみに。

つづいては、ブラザー工業の 登場だ。新婚で幸せいっぱいの 荒川さんの話によると、春まで



に2本の新作がタケルから発売 になるとのこと。ひとつは『スー パーバトルスキンパニック」。こ れは、「プリンセスメーカー」同 様、オリジナル98版はガイナッ クス制作によるもので、MSX 版はあるソフトハウスが移植に あたっている。ゲームは、脱げ ば脱ぐほど強くなるという、前 代未聞のハレンチ拳法「裸神活 殺拳」をあやつる謎の美少女ミ ミとカードバトルを繰り広げる というもので、発売は3月くら いの予定だ。これで「プリンセス メーカー」とあわせ、ガイナック スの2本のソフトがMSXに移 植されることになったわけだ。 これは、めでたい/

そして、タケルもうひとつの 新作は、あの「ピラミッドソーサ リアン」。 MSXとしては「戦国 〜」につづく、シナリオ集第2弾 だ。 こちらも3〜4月ごろの発 売が濃厚。 もちろん制作にあた



強丸「沙陽の、大川田野好・・・・選手なことばかりしやがって・・・・・ もう、文何もいえねえじゃねえか・・・・・』

- 98版のもの

るのが、ティールハイトである のはいうまでもない。

そして、このコーナー初登場 は「倉庫番リベンジ・ユーザーの 逆襲編』と『ワンダーボーイII・ モンスターランド』の発売日末 定コンビだ。なんかず~っと未 定のままで、一体全体どうなっ ているのか? 「倉庫番~」のほ うは、まずPC-98版を出して、 そのあとMSXに移植をすすめ ていくそうで、発売日のほうは ハッキリいって未定だ。なお、 発売元未定というのは、シンキ ングラビットから出すかマイク ロキャビンからにするか、その へんがまだ決まってないからだ という。ちなみに内容はという と、ユーザーのエディットした 面をひとまとめにしたものだと か。一方、「ワンダーボーイII~」 についてだが、日本デクスタ側 は、「ユーザーさんからも問い合 わせがくるんですが、現状では



未定としか申し上げられません。 中止とか延期とかいうわけでは ないんですが、メドは立たない 状態ではあります……」と、なん とも歯切れが悪い。期待してい いものか、しないほうがいいも のか……。

あと、確定情報ではないのだが、「ロイヤルブラッド」につづく光栄の新作の噂。ハッキリ決まったわけじゃないのでゲーム名を出すのは避けるけど、Pロー88版で先行発売のアレが移植されそうな気配なのである。仮に発売されるとしても梅雨から夏前にかけてってとこだと思うが、はたしてどうか?

それと、S社の某SLGも水面下で移植の動きがあるようだ。 「キャンペーン版大戦略II」はマイクロキャビンから発売になることが決まってるし……。というわけで、謎を残しつつ次号へとつづく。ではまた/





# ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール新作発売予定表

配号の意味□無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSX ターボ日専用。②のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源)に対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボロで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

この情報は12月9日現在のものです。

### ■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売う	定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月 2月	5日   15日 ? ? ?   B ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ? ?	DPS SG set 3(D)/アリスソフト/6,800円 DPS SG data3(D:通信販売のみ)/アリスソフト/4,500円 サウルスランチVol.6(D)/ビッツー/3,400円 サウルスランチMIDI#2(D)/ビッツー/3,400円 ギゼ/(D)/フェアリーテール/価格未定 スコアサウルス(D)/ビッツー/9,800円 シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/8,800円 ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/3,600円 ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/3,600円 エル(D)/エルフ/7,800円 バーディーワールド(D)/バーディーソフト/5,800円 ジョーカー2(D)/バーディーソフト/7,800円 ビースト2(D)/バーディーソフト/8,800円 ・シューティングコングョン(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円 ・シューティングコングョン(D:要MSX-GUN)/アスキー/2,980円	4月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定シムシティー(D)/イマジニア/価格未定のフォクシー2(D)/エルフ/7,800円ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定の麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円回倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定●ワンダーボーイII・モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円アルテミス(D)/バーディーソフト/7,800円開節の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円プロ・大果実(D)/フェアリーテール/7,800円プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/価格未定プコリンセスメーカー(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定プコール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定田碁ゲーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円プブライ下巻完結編(D)/リバーヒルソフト/価格未定プブライ下巻完結編(D)/リバーヒルソフト/価格未定
3月	7日 10日 ? ?	MSX・FAN4月情報号(本十D)/徳間書店/980円(税込) ② 笑っせえるすまん第2巻(D)/コンパイル/3,980円 ② ピラミットソーサリアン(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定 ② スーパーパトルスキンパニック(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定 ②		

【発売延期】アウターリミッツ(もものきはうす)、ポッキー2(ポニーテールソフト)

※「エアホッケー」と「シューティングコレクション」(アスキー)は、91年10月号で「7月31日に発売された」と掲載しましたが、発売直前にバグが発覚。発売は2月まで延期になっています。

# スーパー付録ディスクの 使い方

TO HER TO LONG TOMBER TOTAL TO HER TO

#### ●今月のバックストーリー(原案者は東京都 品田治)

もう7日も過ぎていた。あのときのことを思うたびに涙があふれてくる。やっとたどりついた砂漠のオアシス。でも、そこで待っていたのは母ではなかった……。ルーシャオは、シニリアを助けるために傷つき、まだ満足に歩くことさえできない。このまま両親をさがす旅を続けても、ルーシャオに迷惑をかけるだけなのかもしれない……やめよう/ そう決心したシニリアの気持ちがわかるのか、ルーシャオは首を横に振っている。ルーシャオのやさしさで胸がしめつけられるシニリアだった。



	スーパー付録ディスク	FEB. 1992	DISK#5
媒体	200 × 1	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ № B	残りバイト数	5120バイト
VRAM	128K	くわ 説明	しくは各コーナーの をご覧ください。

### ディスクの起動と基本キー操作の方法

この付録ディスクで遊ぶためには、MSX2・VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ディスクドライブが内蔵されていなくても、別売の増設用ディスクドライブがあればだいじょうぶ。

また、プログラムによっては MSX1でも、BASICから 直接呼び出せば遊べるものもあ る(12)ページの表を参照)。

まず、付録ディスクをドライブに入れ、それから電源を入れる。そのあとタイトル画面が表示されるけど、電源を入れた直後からカーソルキーの上を押しておけば(ジョイスティックで

も可)タイトル画面を飛ばして メインメニュー画面に入ること もできる。コーナーの中には一 度遊んだあと、別のコーナーで 遊ぶためにリセットが必要なコ ーナーもあるので、そんなとき にこの機能を利用したい。

さらに、今回だけになるかも しれないけど、付録ディスクに MSX-DOS1のシステムが 入っている。これを使うとファ イルのコピーなどがラクになる。 使い方は、右のページのファン ダム係コーナーを参照のこと。

また、タイトル画面のときに、 画面の位置を調整する機能があ る。カーソルキーを使って見や



すい位置を決めてから、もう一 度スペースキーを押してメイン メニュー画面に入ろう。

ここでの操作方法は、点滅してるカーソルを動かして遊びたいコーナーまで持って行き、スペースキーを押すとそのコーナーの説明画面が表示される。

そして、各コーナーの説明画面から、もう1度スペースキーを押すと、このコーナーの説明が表示される小メニュー画面になる。コーナーの中には、ここでプログラムが実行されるものや、メインメニュー画面に戻るコーナーもいくつかある。

なお、この画面からはESC キーでメインメニュー画面にも どれる。どんなコーナーなのか のぞいて見るときに便利な機能 だ。

この小メニュー画面でスペースキーを押すと、収録プログラムの実行、メッセージの進行、メッセージを終えてメインメニュー画面にもどったりする。

注意してほしいことは、MS X本体のディスクドライブ動作 確認用ランプが点灯中は、ディ スクが読み書きしている状態な のでディスクを抜かないように。 守らないとディスクや、MSX 本体までこわすこともあるぞ。

さらに詳しいことは本誌の各 コーナーで説明されているので、 そちらを参照のこと。



■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER = 上岡啓二(UKP) / TITLE CG DESIGNER = 木村明広(ライトスタッフ) / MAIN MENU CG DESIGNER = Orc / TITLE BGM COMPOSER = 山藤武志(STING) / DISK MAKER=化成パーペイタム(株) / SPECIAL THANKS TO=小松田裕一+アスキー+松下電器産業+ビッツー



# 7.///

# M音樂館AV



ロバート・A・ハインラインによれば、コーヒーは5段階で悪くなるそうだ。コーヒー、ジャワ、ジャモク、ジョー、カーボンリムーバー。最後のカーボンリムーバーは、わたしたちの編集部に常備されている。んん、ぜんぜん関係ないですね。

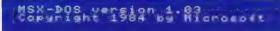
今月の付録ディスクには、M SX-DOSが入っている。付録ディスクを入れてリセットしたままにしていると、一瞬DO Sの画面になって、すぐに日A SIOになり……と動いてしま うが、今回はこれをDOSのところで止める方法を教えよう。 CTRLキーを押しながらS TOPキーを押せばいいのだ。 ただし/ 最初からずっと押 していてはいけない/ MSX

のロゴが出たあと「ピッ」と鳴っ た直後にCTRL+STOPす るのが正しい。最初から押して いると、コピーできないのだ。 その後、

COPY \*. FD2 B: と打ちこめば、今月のファンダ ムのプログラムすべてが、いっ べんにコピーできるのだ。 ああ、よかった。

この命令の「FD2」を「FM2」にすればFM音楽館、「AV2」にすればAVフォーラムのプログラムがぜんぶコピーできる。あとは、てきとうに自分で研究しよう/





○うまくCTRL+STOPを押すのに成功するとこんな画面で止まる

MSX-DOS version 1.03 Copyright 1984 by Microsoft AST

◆キーをはなすと「A>」(エープロンプト、と読む)が出てくる

A>copy \*.fd2 b:

**⑤「A>」に続いて「COPY……」と入力してリターンキーを押すと**



●ファイル名が表示されるので、コヒー先のティスクに入れ換えてリターンキーを押せはOK

# マルマラ マルフロロへ

### Q2 |11月情報号 あーぱーみゃあどっく。や CGコンテストの

### 「解凍」ができない!

解凍ツールPMextが解凍できない人が多かったようです。

PMextは、自己解凍形式で圧縮されているのですが、自己解凍するまえに(Y/N)で解凍するかどうかを聞いてきます。このとき、まえになにかキーに触れていると、解凍しないままかってに進んでしまうのです。11月情報号の場合は、そのあと容量の関係でもとのファイルを消す命令が入っていたのです。

この場合、付録ディスクから「PM EXT222.COM」をもう一度コピーしリセットして、こんどはキーを押さないように待ちましょう。

### Q1 12月情報号「幻影音楽館」が動かない!

ケース1 — ごめんなさい/ ほかにも動かない機種があります

そうですか、動きませんか。動かない機種をお持ちの方、ごめんなさい。 ただひたすら、ごめんなさい。

ほかにもというのは、12月号で「パナソニックのFS-5000~5500など一部の機種では作動しません」というお断りをしておいたからなのですが、同じパナソニックのFS-4600 4700Fも動かないようです。

原因は、「幻影音楽館」を作ってくれ たマイクロキャビンの方にもよくわか らないそうです。おそらくタイマー割 りこみフックの影響だと思うのですが、 たしかなことはわかりません。 このほかの機種でも動かないという ときには編集部までご一報ください。

#### ケース2——内蔵ソフトに なるんだったらだいじょうぶ

パナソニックのFS-A1mk2/ A1Fなどの内蔵ソフトが最初に立ち上がる機種は、「DEL」キーを押して直接BASICを起動する、または内蔵ソフトの選択画面からBASICを選ぶ、その直後に「1」キーを押す、という2段階の操作が必要です。

A 1 WX以降の内蔵ソフト切りかえ スイッチがある機種は、スイッチを 「切」に設定しておいてください。

#### ケース3―ほかに考えられること

うーん、ほかですか? たとえば、 MSX1でなんとか動かそうとしてどうしても動かないとか。そんなことは しないですか。では、ディスクドライブの故障とか。はたまたMSX本体の 故障とか。え、ほかのソフトはちゃん と動きます?

もし、ほかのゲームはできるのに付録ディスクだけうまく動かない、というときに考えられるのは付録ディスクの故障。そんなときには、いきなりディスクを送らないで、まず編集部までハガキなどでご相談ください。

### Q3 MSX-DOSがない/

パソ天のプログラムやOGコンテストのデータの解凍、さらに上のファンダムの記事の中にも使われているMS XーDOS。たいていのディスクユーザーはディスクつき MS Xまたは増設ドライブを買ってきたときにいっしょについてきたはずです。しかし、なかには「ついていなかった」という人や、「なくしちゃったよう」という人もいるでしょう。でも、だいじょうぶい。今月(2月情報号)の付録ディスクにはMS XーDOSも入っています。「MS XDOS・SYS」と「COMMAND、COM」という2つのファイルです。これをコピーして使ってください。

### □4 ディスクが取り出しにくい/

右下のイラストのように切れこみの下のほうから開ければら秒で開けられます。はい☆

なかには、切れこみの端の丸い穴から開けようとしたとか、ディスクをおおっているビニル全体をはがそうとしたとか、ディスクホルダー全体の表面の薄い皮をはがそうとした方もいる。こ苦労さまでした。こも、そんなに難しいかなあ。





今月のオールディーズは、1984年にイエローホーンで制作されアス キーから発売された『パイパニック』です。今から8年も前の作品で すが、そのおもしろさが伝説となったアクション麻雀ゲームです。

### **勞發**認分

© アスキー

野中沙宫

この「パイパニック」は麻雀ゲ 一ム。とはいっても、アクショ ンの要素がくわえられているの で、かなり変わった麻雀ゲーム になっている。

画面の下を左から右に進んで いく麻雀牌を、ジャン吉を操作

学介コロ

してハンマーでたたき落として 役をつくれば上がり(得点が入 って次の面が始まる)。

ただし、そう簡単には上がら せてくれない。敵キャラの点棒 やサイコロが、ジャン吉のジャ マをしてくるぞ。逃げても逃げ

PLAYER2

ても追いかけてくるので、牌を たたき落とすのもひと苦労。

麻雀を知らない人のために、 上がり役の一覧表をのせておい たので活用してほしい。この際、 麻雀をおぼえちゃうとさらに楽 しめると思うぞ。

### 2残り牌メーター

ここに表示されているのが、流 れてくる牌の残りを表している。 右から左に減っていき、全部の 牌がなくなると流局になる。



O : 1 : 1 3 4 .

"Middle 東 東 東 北 "Middle

○このへんでほしい牌がないとつらいさ

### **の**ロンスイッチ

上がり役ができたらこのスイッ チを押す。役ができていないの に押すとチョンボとなり、ハン マーを1本うしなってしまう。



### 4 ツモ牌・手牌まど

上の段を流れていくのがツモ牌 で、下の段を流れていくのが自 分の手牌。よく見ていないとわ けがわからなくなることも。



### 4つのレベルに2人プレイ

選べるレベル(難易度)は4つあ る。高いレベルだと敵キャラの 数が増える。あと、2人で点数 を競う2人プレイもある。



### の敵キャラクタ

敵のキャラクタは2種類。跳ね まわるサイコロと、ジャン吉め がけて横から飛んでくる点棒。

### のジャン吉

キミの手足となって、牌をたた き落として役を作ってくれる。 ジャンプもできるのだ。

### の残りハンマー

最初に持っているハンマーは全 部で5本。敵キャラにやられる か、チョンボで1本ずつ減る。

### ❸並べかえスイッチ

たたき落とした牌がバラバラに なって、上がり役がわかりにく くなったときに押すと、牌をき れいに並び変えてくれる。



●風牌・ドラ牌

上がったときに、「ドラ」の右に

表示されている牌が自分の手牌

の中にあると、1 つにつき1000

点入る。「場」と「家」の左にある

梅摩作のCG が見られるぞ

というわけで、毎度おなじみ になったトビラCGをディスク のなかに入れたので楽しんでほ しい。今月もゲームの役立ちデ 一夕は実現しなかったのだが、 な一に、そんなに焦ることはな いさ、地道に行こう。今月から 役立ちデータのアイデアを送っ てきてくれた人はディスクのな かの十字軍のコーナーで紹介し ていくことにしたので、役立ち データのリクエストを十字軍 「ディスク検討委員会」までよろ しくね。

牌はゲームの進行表示。それと、

「場」と「家」に表示されている牌

とおなじ牌を3つあつめて上が

〇 \_ りを4 、原

なおからよっこ するといいぞ

カルエなり場

れば1000点入る。

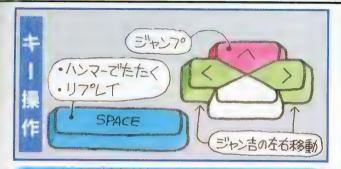
関連記事は22ペーシ

### 3つも作品が

入ったぞよ/

なんと今月は紙芝居部門から 2作品、イラスト部門から1作 品がディスクのなかに入ってい るでおじゃる。それぞれ、小メ ニューからスペースキーを押す と見られるぞよ。あとは画面の 指示にしたがってほしいでおじ ゃる。ただ、ディスクに入って いるCGデータは圧縮されてい るのでCGツールなどでは読め ないので注意してほしいマロ。 CG講座用の教材CGも入って いるのでグラフサウルスを用意 して読みこんでたもれ。

関連記事は100ペーシから



### いらない脾はこわしちゃえん

まちがった牌を落としたり、途中 で上がり役を変更したいときは、 いらない牌の上に別の牌を落とせ ば、いらない牌はこわれてしまう。 こわすごとに10点ずつ入る。



### 敵から逃げて牌をたたけ!

サイコロはどのレベル にでも出現し、放物線 を描いておそってくる。 レベル3以上になると 点棒も登場。画面の上 から現れジャン吉めが けて飛んでくる。





56枚の牌が流れていく あいだに上がり役を作 れないと流局になる。



上がり役じゃないのに ロンスイッチを押すと チョンボ。ハンマー減。









### 『パイパニック』の作者・小松田裕一氏より

はじめましてイエローホーンの小松田で す イエローホーンなんて知らんぞ/ と いう方のために自己紹介します。有限会 社イエローホーンは、社員 | 人の小さな 小さな下請け会社です。ゲームアーツの ぎゅわんぶらあ自己中心派が有名ですね 他にイベント用ソフトやMSX初期のソ フトを手がけています。このパイパニッ クは、8年前にアスキーから発売したイ エローホーン第1号の作品です。



#### ガ H 役 P 表

|青青||38||8|||| 一一一一一个一个 5月東東東南南西西西北北北 發發致中中中東東東西西西北北 万万万分分9●● 

키키키키키위(영화) **元务●醫權關 | 發中中東南西北** 

万万万分多●●◎器器器 

※ 11 開展 公開 開開 中 中 北 北 北 万万分888881111 | 東東 方方房贸务方方分为%%% 

륏륏륏욹욹)쓌씱쓁앙앙잉틟틟틟

另另分分9●●

另房房房房會會學 計畫西西西

白(ただ白い牌)、発、中を 3個ずつそろえた役 =、0000点

東、南、西、北をそれぞれ 3個ずつそろえた役 =10000点

字牌(白、発、中、東、西、北)だけでできた役=10000点

数牌(字牌以外の牌)の1と 9だけでできた役=10000点

発とソーズの 2 、 3 、 4 6 、 8 だけでできた役 = 10000点

ピンズの 2 から 8 ま 個ずつそろえた役 - 10000点

同種の 1、9 を 3 個、2 ~ 8 を 1 個ずつそろえ、もう 1 個加えた役 = 10000点

字牌と 1、9の牌を1個す つそろえ、もう1個加えた 役=10000点

どれでも4種類の牌を ずつ組み合わせた役 =10000点

同一種類の数牌だけで上が

りの形を作った役=6000点

どの数牌でも1か9の牌を含む組み合わせだけで作った役=3000点

後述する一盃口が2つでき ている役 =3000点

一色の手の一部を字牌で き換えた役

同じ牌を2個ずつ7セット 組み合わせた役 = 2000点

同種牌で | から 9 まで連続 した組み合わせを持つ役 = 2000点

同じ連続数字の組み合わせ を3種類の牌で持つ役 =2000点

同じ数字3個ずつの組み合わせを3種類の牌で持つ役=2000点

同じ種類で同じ牌3個ずつの組み合わせがつながっている役=2000点

大三元から白、発、中のどれかを2個だけの組み合わせにした役=2000点

清老頭のうちのいくつか 組み合わせを字牌で置き えた役=2000点

純全帯仏のうちのいくつ の組み合わせを字牌に置 換えた役=2000点

連続数字の組み合わせばか りでできた役 =1000点

字牌、1、9の牌が1個も まじっていない役 =1000点



FM音源が今以上にすばらし く鳴り響くOPXplayerとM SX2ユーザーにもPCMの楽 しさを提供するPCMPLAY の2つのツールのほかに、ブロ ックくずしみたいなヘンなゲー

ム「すし」も入っている。もちろ ん、ツールだけ入れて音楽や音 のデータを入れないなんて間抜 けなことはしないので、データ もた~んと入っているのだ。い つもの通り新しいディスクと口 OSのディスクを用意してパソ 天を読んでちょうだい。

関連記事は93ページから



### 12月情報号の 答えと当選者

12月情報号の答えは、ズバリ 「秘録・首斬り館」の涿雷屋藤兵 衛。今回は、ちょっとムズかし かったみたいで、編集部にとど いたハガキの量は少なかった。 けど、1人をのぞいて全員正解

だったのにはビックリ。ちなみ に藤兵衛は向かって右側だかん ね(左にいるのは暗月斉)。今月 も、正解者のなかから以下の5 名に、ビッツー特製テレカをプ レゼントするぞ。⇒北海道・平 戸洋和、宮城県・三浦隆央、神 奈川県・松野純一、富山県・井 上清一、岐阜県・長瀬孝司



今月は、いつもとちょっと 違う見ているだけで楽しい ものを紹介しよう。たまに はこんなのもいいでしょ?

### CG2 by LLP

ある日、パソ通天国の担当者が、パソコン通信でいろいろなネットのフリーウェアを物色中に、ぐうぜんこのMSXVieW用のPageBOOKファイルを見つけてきて、こんなのどう?って見せられたときには、こんなふうにMSXVieWを利用している人がいるなんて思っていませんでした。ぜび、このPage BOOKファイルを収録して、MSXViewの楽しさや利用範囲の広さをみんなに見てほしくなってしまいました。

どんなものかというと、 PageVIEWの上で動くディスクマガジンのようなもの、といったところでしょうか。CGは 1 枚だけですが、目次もあるし、立派なもんですよ。作者のLLPさんの、MSXやMSX Viewに対しての意気込みが感じられる作品です。また、LLPさんは自分でも「えるぱれネット」のホスト局をやっているそうなので、パソコン通信をやっている人はアクセスしてみてください。くわしいことは、

C.G. by LLP
OこれがMSXViewで制作されたCG MSAViewでまでしまっまのなんですね

PageBOOKファイルの中 に書かれていますので、そちら を見てください。

PageBOOK ファイルを見る方法です。まず、MSX Viewを起動させ、メニューバーの「道具」コマンドをクリック。表示されたウインドウから「PAGEVIEW」をクリック。すると、ファイルダイアログが表示されるので、MSX View 実行用ディスクと付録ディスクを入れかえる。起動ドライブをBに変更すると、「VIEWーCG2. BOK」ファイルが現れるので「読込」をクリック。これで、見ることができます。



●このPageBOOKのC Gの作者L L Pさんからのメッセージも入っているぞ



**⊙**この C G には、こんな遊びもかくされているのだ。まだあるかもね!?

提供:アスキー

### 拡張DA「CUBE」

DA(デスクアクセサリ)なので、組み込み作業が必要。

まず、MSXVIewを起動。次に起動ドライブを「B」に変更。付録ディスクと入れかえ、メニュー画面の中の「VIEWCUBE」を反転させ、起動ドライブを「A」に変更(ハードディスクの場合は「 $H_J$ )。ディスクを入れ

かえ、メニューバーの「編集」を クリック。表示されたウインド ウから「複製」を選びクリック。 あとは画面の指示どおりに進め て完成。使うときはDAバーの 中の「CUBE」をクリック。

CUBE. BOKを見る方法 は、VIEW-CG2. BOKのと きと同じです。



**○**くわしい説明はBOOKファイルに



がクルクル回転するDAなのだ

### 「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集/

#### 募集❶〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまとめたいと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

#### 募集②〈BGM係〉

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという 企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズム またはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG 3声のような組み合わせは使えません。また、使って はいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、 S、FM音源の@63、@∨n、Yr.d、リズム音源の@∨n です。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

### 募集❸〈そのほか何でも係〉

上記のほかに、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。『MSXView』で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすきるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です/

### ●応募方法

②応募の項目番号、①住所(〒も)・氏名・年令・電 話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②はBIページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはりBIページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらもよろしく/

#### 700 元 元 第

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN編集部 「スーパー付録ディスク○○」係

スーパー付録ディスク内容一覧表 足号の意味べ無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 +以降、★はターボR 専用プログラムです。 ②のついたソフトはMSX - MUSIC (FM音源) に対応、非印のコーナーでは、いったんそれぞれの作品を選択するとメニューにもどれません。もういちとりセットしてください。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備考
オールディーズ※	付録ディスクの使い 方(PII8~II9)	アクション麻雀ゲーム	●パイパニック	PAIPANIC. BAS PAIPANIC. BIN	BASICプログラム マシン語プログラム
ファンダム GAMES※	ファンダム (P35~67)	掲載プログラム	●BRAILLE POINT ●M.T.GODDESS  □☆ トランペットの調べ ●おならジャンプ ●検技げ100 m ●くらやみの戦い ●台風上陸 ●SOLID の UFO センタッキーアクション LEAD THE DOT ●変態生物アメーバ	BMAILLE FD2 GODDESS FD2 TRUMPET FD2 ONARA FD2 YARINAGE FD2 KURAYAMI FD2 TAIFUU FD2 SOLID FD2 OHM FD2 UFO FD2 SENTUCKY FD2 AMOEBA FD2	BASICプログラム
ファンダム・ サンプルプログラム	スーパービギナー ズ講座(P48)	掲載プログラム	カラースプライトの実験用サンプ ル	C-SPRITE, SB2	BASICプログラム
	マシン語の気持ち (P47)	掲載プログラム	タイマー割りこみの利用例	F6-CLOCK. HM2	BASICプログラム
	BASIC ピクニック(P30)	掲載プログラム	シーケンシャルファイルの利用例	DIA-MAKE. BP2 DIA-DSPL. BP2 DIA-DATA	BASICプログラム データファイル
FM音楽館※	F M 音楽館 (P68~71)	掲載プログラム	□C 7     □Step /     □デタラメヌエット     □雪のローマ     □エジブトからのメッセージ     □FRAY「ヴァルアの祝宴」     □スーパースターソルジャー     「STAR SOLDIER」     □パロディウスだ/     「STAGEI」     □グラディウスIII「Departure for space」	C7 FM2 STEP FM2 MENUETTO FM2 ROME FM2 EGYPT FM2 VALUA FM2 SOLDIER FM2 PARODIUS FM2 GRA3-DFS FM2	BASICプログラム
AVフォーラム※	AVフォーラム (P104~105)	掲載プログラム	今月の   本「海の忍者」 規定部門「それは先生」 自由部門	FEB-1 . AV2 FEB-+++ . AV2 FEB-FREE. AV2	BASICプログラム
ほほ梅麿の CGコンテスト	ほぼ梅磨の C G コンテスト (P98~103)	掲載CG	紙芝居部門「斬!!」 紙芝居部門「青春くん」 イラスト部門「わびこだよ〜!」	ZAN	BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません) BASICプログラム CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできません)
			CG講座の教材グラフィック	WAPI-P53. XS5 CGKOUZA . SR7 CGKOUZA . PL7	グラフサウルス用のCGデータです(グラフサウルスで読みこめます)。くわしくは103ページをご覧ください
MSXView	付録ディスクの 使い方(PI20)	MSXView用ファイル	★拡張デスクアクセサリ「CUBE」 ★CG2(PageBOOK用ファイル)	CUBE . DOC CUBE . BOK CUBE . DA VIEW-CG2. DOC VIEW-CG2. BOK	「CUBE」本体のほか、使い方を説明するテキストファイルおよびPageBOOK用ファイルが付いています パソコン通信上で公開されているPageBOOKの作品を転載したものです
パソ通天国	バン通天国 (P92~P97)	誌上で紹介している フリーウェア	PMext Ver.2.22  ☑OPXplayer Ver.1.50  Sketchbook PCMPLAYER DOS1版 Ver.1.13 PCMPLAYER DOS2版 Ver.1.13 BEEPI(PCMデータ)  鶯(PCMデータ) すし(ゲーム)	PMEXT222. COM OPXP15Ø . LZH UG6 . PMA PCM113D1. LZH PCM113D2. LZH BEEP1 . LZH UGU1SU . LZH SUSI . LZH	MSX-DOSのディスクを作り、左のファイルをコピーしてお使いください。くわしくは92〜97ページをご覧ください オリジナルPCM音源データ、DOSI用PCMブレイヤー、DOS 2 用PCMブレイヤー、ゲームなど
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍 (P22)	ビッツーによる 十字軍トビラCG		CRUSAD . XS7	
あてましょQ	付録ディスクの 使い方(PII9)	ゲームの キャラ当てクイズ		ANSWER . XP7 QUESTION. XP5	
B:		編集後記			
オマケ※	ファンダムスクラム (P44~)	読者投稿 プログラム	マウス対応「REMOTE TOWN」 ☆The Palace of Monsters	RT-KOME . FS2 PALACE . FS2	BASICプログラム
MSX-DOS	付録ディスクの 使い方(P117)	MSX-DOSの 基本セットです	MSX-DOS	MSXDOS . SYS COMMAND . COM	オールディーズ、パソ天などで使用するほか、プログラムのコピーなどに便利です。

### V • C L

### 完成前夜、幻影都市建設現場を訪ねて

「おたくの巣窟(マラくコ)」マイクロキャビンが放つ連続攻撃



12月情報号の表紙を飾ったシャオメイ人形をおみやげにもって いったら「うむうむ、よい出来」などと上機嫌の三曽田さん





マイクロキャビンはあやしい。むか し、大和葛城山の役行者がこのあたり まで飛んできていたといわれる四日市 にあり、階段はわけもなく黄色いし、 開発室への道は螺旋階段だし、なかで も、その階段を行ったり来たりしなが ら深夜まで働き、朝早くから会社にい る三曽田明開発課長があやしい。

「対外的には課長ですが、内部的にはマ ネージャー扱い。スケジュールの管理 をしたり、スタッフの尻をたたいたり。 プロデューサーかディレクターかでい えば、どちらかといえばプロデューサ 一的な仕事です」(三曽田さん)

あれ、あやしくないなあ。

もう現場の仕事(プログラミング)か らは引退したはずなのに、12月情報号 では「幻影音楽館」のプログラムを手が けた。誌面に載った三曽田さんの似顔 絵も、まるでプロがかいたようだが、 三曽田さんの直筆だ。それに、いそが しい本業のあいまをぬって日曜の朝ま で「幻影音楽館」の仕上げをしたあと、 そのまま幼稚園に通う娘さんの運動会 の父兄参加競技に出て 1番になった。 ほら、ちょっとあやしい。

工学院大学で車の部品などの設計を 勉強しながら、プログラム電卓で月着

陸ゲームを作ったりして遊んでいた、 というのが、三曽田さんの現在につな がる最初の一歩らしい。その後すぐ、 日本初の本格的パソコンといわれるP □-8001をいちはやく購入して、この 業界に入った。とちゅう、若くしてプ ログラム雑誌「PIO」の編集長までや り、あれしてこれしてそうしていろい ろあって、フリーのプログラマとして いろんなパソコンゲームを作っていた が、MSX2版『大戦略』のリアルファ イトシーンのグラフィックおよびプロ グラミングをやったのが縁でマイクロ キャビンに吸い寄せられたようだ。サ ークの I、IIまではプログラマをやっ ていたが、最近いきなり引退して、社 内だけでも20人いる開発スタッフを管 理する立場になった。

が、幻影音楽館の例以外にも、たと えばゲームギア版「FRAY」のビジュ アルシーンとか、PC98版「幻影都市」 のエンディングとかのプログラムの仕 事をいつのまにかやってしまっている。 どれも担当プログラマがいろんな事情 でギブアップしたときの穴埋めをやっ ているのだ。まあ、プログラミングマ ネージャーという、新種の職種をこな しているというわけだ。

そのプログラミングマネージャー兼 プロデューサーに、現在のマイクロキ ヤビンが立つ地平を聞いた。

「プリンセスメーカーとか、キャンペー ン版大戦略とか、92年に予定している MSX関係のものはかなりいい感じで 動きはじめています。キャンペーン版 のほうは、PCエンジン版のいいとこ ろだけをMSXに持ってきて、いいも のを作ろうと練っていますし、プリン セスのほうも、会社がやらせてるので はなくて、デザイナーのほうがやりた がってはじめた仕事なのでかならずい いものになりますよ

そのほか、さらに秘密の計画もある そうで、1992年もマイクロキャビンと MSXは激しく愛しあえそうだ♡



●発売 徳間書店 ●発行·編集 徳間書店インターメディア PUBLISHER 栃窪宏男 EDITOR & LEPRECHAUN 山森尚 EDITOR IN CHIEF 北根紀子 SENIOR CONTRIBUTING EDITOR 山科敦之 EDITORIAL STAFF 加藤久人+鴇田洋志+福成雅英+諸橋康一 ASSISTANT EDITORS 池田和代+奥義之+川井田茂雄+川尻淳 史+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+山口直 樹土渡辺廠 CONTRIBUTORS

高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦 +星野博和+浜野忠夫

●#II/E

ART DIRECTOR & COVER DESIGNER 井沢俊二 EDITORIAL DESIGNERS

井沢俊二+高田亜季+デザイラ(釜田泰 行+柳井孝之>+TERRACE OFFICE ILLUSTRATORS

しまづ★どんき+中野カンフー!+野見山 つつじ+成田保宏+南辰真

COVER ARTIST

佐藤任紀+元野-繁 COVER PHOTOGRAPHER 矢藤修三 + 大嶋一成

FINISH DESIGNERS (有)あくせす+(株)ワードポップ

大日本印刷株式会社

### EDITORIAL A: (エーコロン)

◆MSXに、新しいハードメーカーが 参入する、という怪情報が草ネットに 流れているそうだ。真偽は別にして、 ひさしぶりにちょっとドキリとする話 だ◆マイクロキャビンの取材中も、92 年ぶんとして公表されている2本のほ かに、もう1本、さらにすごい新作が ……と聞いて、これもちょっとドキリ とした。こちらのほうは「怪」ではない が◆現在、Mファンの読者には、MS X2+以降のユーザーが70パーセント 近く、ターボ日ユーザーが25パーセン トいる。もっと2+以降の機能を活用 する記事を作らねばと思いつつ、ふと 2パーセントもいるMSX1ユーザー のことを考えるとこれもドキリとくる。 MSX1の人はたぶんプログラミング ユーザーだろう◆ターボ円でプログラ ムしてるとおもしろいけどなあ

### AD \* INDEX

アスキー	···表	ŧ 3
電子技術教育協会		-43
徳間書店	****	-78
日本進学指導センター8	2.	83
日本テレネット		-87
ブラザー工業	- 表	2
マイクロキャビン8	4.	85
松下電器産業	·表	4

次号は、超ソフト『幻影都市』の本格アタック 2月8日発売番980円

## 悩めるプログラマたちへ。

MSX turbo Rのスーパーバイブルをどうぞ

MSXの楽しさを飛躍的に進化させた[MSX turbo R]の仕様を公開。さらに、日本語MSX-DOS2も解説し、 MSXView、MSX-MIDIなどのスペックをも初公開しました。『MSX-Datapack turbo R版』は、MSX turbo Rの公開可能な全仕様と サンプルプログラムをセットにした『MSX-Datapack』の続編。この2本は、プログラマ必携のMSXバイブルになっています。





MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版

「エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン」

MSX-Datapack turbo R

価格12,000円(送料1,000円)

- ●マニュアル編·····MSX turbo R(ハードウェア、BASIC、BIOS)、MSX-DOS2(コマ ンド、Disk BASIC、ファンクション、プログラムインターフェイス、日本語処理)、MSXViewの機能と構成、基本データ構造、ディスプレイマネージャー、ビットプロックマネージャー、 グラフパック、フォントバック、MSX-MIDI(ハードウェア、BASIC)、R800インストラクショ ン表など
- ●ソフトウェア編·····ファイルハンドルの使用法(アセンブラ)、MSXViewアプリケーション の作成法(アセンブラ、C)、MSX-MIDIアプリケーションの作成法(アセンブラ)、メモリ マッパーの使用法(アセンブラ)など
- ■対応機種:MSX turbo R ■対応OS:MSX-DOS2 ■メディア:3.5-2DD



MSX、MSX2、MSX2+のスペックシートMSX-Datapack[エムエスエックス・データパック]

**MSX-**Datapack

価格12,000円 (送料1,000円)



- ■対応機種: MSX、MSX2、MSX2+
- ■対応OS:MSX-DOS1 ■メディア:3.5-2DD



【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。 ●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。◆全国有名パソコンショップでお求めください。

